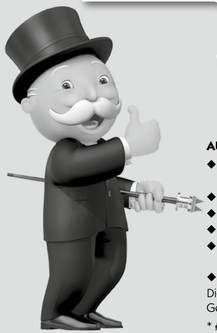
VORBEREITUNG

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.

Mische die **CAPSULE CORPORATION-KARTEN** durch und lege sie verdeckt hierhin.

Mische die **RED-RIBBON-ARMEE-KARTEN** durch und lege sie verdeckt hierhin.

Kame-Häuser und **Räume von Geist und Zeit** ersetzen Häuser und Hotels.



AUFGABEN DER BANK

- Spielgeld* und Besitzrechtkarten verwalten
- Erträge an Spieler auszahlen
- Grundstücke verkaufen und versteigern
- Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
- Kame-Häuser und Räume von Geist und Zeit 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.

Wähle eine der 6 exklusiven Sammler-Spielfiguren!
Was möchtest du sein? **TRUNKS' SCHWERT, HOIPOI-KAPSEL, 4-STERN-BALL, DRAGON BALL RADAR, SAIYAJIN-RÜSTUNG ODER SCHILDKRÖTENPANZER**? Stelle deine Figur auf LOS.

Das Startkapital für jeden Spieler:

SCHNELLERES SPIEL

REGELN für ein KURZES SPIEL (60 – 90 Minuten)
Es gibt vier Sonderregeln für ein verkürztes Spiel.

1. Während der **VORBEREITUNG** mischt der Banker die Besitzrechtkarten und verteilt jeweils drei an jeden Spieler. Diese Besitzrechtkarten gibt es gratis, die Bank erhält dafür kein Geld.

2. Du brauchst nur drei **KAME-HÄUSER** (anstatt vier) auf jedem Feld einer Farbgruppe, bevor du einen **RAUM VON GEIST UND ZEIT** kaufen kannst. Die Miete mit **Kame-Häusern** bleibt wie auf der Besitzrechtkarte angegeben. Der Rücknahmepreis der Bank beträgt wie gehabt die Hälfte des Kaufpreises, der in diesem Spiel um den Betrag für einen **Raum von Geist und Zeit** niedriger ausfällt als im regulären Spiel.

3. Wenn du im Gefängnis landest, musst du es im nächsten Zug wieder verlassen, indem du (1.) eine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte spielst, (2.) einen Pasch würfelst oder (3.) Ⓜ **50** bezahlst. Anders als im Standardspiel kannst du versuchen, einen Pasch zu würfeln und musst, wenn das nicht gelingt, im selben Zug Ⓜ **50** bezahlen und um die gewürfelte Augenzahl weiterziehen.

4. **SPIELENDE:** Das Spiel endet, wenn ein Spieler bankrott geht. Die übrigen Spieler berechnen ihr Vermögen, indem sie wie folgt addieren: (1.) Monopoly-Dollar; (2.) Eigentum zum Kaufpreis; (3.) Eigentum mit Hypothek zum halben Kaufpreis; (4.) Kame-Häuser zum jeweiligen Kaufpreis; (5.) Räume von Geist und Zeit zum Kaufpreis (also drei Kame-Häuser plus dem Preis für den Raum von Geist und Zeit).

Der vermögendste Spieler gewinnt!

BEFOLGE DIE 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. Alle Steuern und Strafen sind direkt an die Bank zu zahlen und dürfen nicht für das Landen auf dem FREI PARKEN-Feld gesammelt werden oder Ähnliches.

Winning Moves

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. Colours and contents may vary from those shown.
© 1935, 2017 Hasbro. All rights reserved.

Winning Moves International Ltd, 7 Priest Street, London, W9 1NJ.
www.winningmoves.co.uk www.hasbro.com www.monopoly.com

©BIRD STUDIO/SHUEISHA,TOEI ANIMATION. All Rights Reserved. Dragon Ball Z and all logos, character names and distinctive likenesses thereof are trademarks of SHUEISHA, INC.

Licensed by

TOEI ANIMATION Since 1956

Hergestellt in Irland

Hasbro Gaming

C43171000

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

MONOPOLY

BRAND

DRAGON BALL Z

INHALT

Spielbrett,
6 Sammler-Spielfiguren,
28 Besitzrechtkarten,
16 Capsule Corporation-Karten, 16 Red-Ribbon-Armee-Karten, 1 Satz Dragon Ball Z Zeni-Geldscheine,
32 Häuser (Kame-Häuser),
12 Hotels (Räume von Geist und Zeit) 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 kaufst du Charaktere.
- Die Verkehrsfelder sind nun Transportstationen.
- Die Versorgungswerke wurden durch die beiden Wissenschaftler Bulma und Dr. Briefs ersetzt.
- Aus Gemeinschafts- und Ereigniskarten wurden Capsule Corporation- und Red-Ribbon-Armee-Karten.

ALTER 8+ | 2–6 SPIELER

DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende nicht bankrott ist, hat gewonnen.

Dafür musst du: Grundstücke kaufen und dir von den anderen Spielern Miete zahlen lassen, wenn diese auf deinen Grundstücken landen.

Erhöhe die Mieten deiner Grundstücke, indem du Farbgruppen sammelst und die Grundstücke mit Kame-Häusern und Räumen von Geist und Zeit bebaust.

WER IST ZUERST AM ZUG?

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

DU BIST AM ZUG!

1) Wirf die beiden weißen Würfel.
2) Ziehe mit deiner Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
3) Führe die Aktion des Feldes durch, auf dem du landest (siehe Abschnitt *WO BIST DU GELANDET?*).
4) Wenn du bei deinem Zug **auf LOS landest** oder **darüber ziehst**, erhältst du von der Bank Ⓜ 200 Gehalt.

5) Bei einem Pasch führst du deinen Zug normal durch (Schritte 2 bis 4), würfelst danach erneut und führst auch diesen Zug durch. **Aber:** Wenn du nacheinander **dreimal** einen Pasch würfelst, kommst du ins **Gefängnis**.
6) Wenn du deinen Zug beendet hast, gib die Würfel an deinen **linken Nachbarn** weiter. Dieser Spieler ist jetzt am Zug.

HILFE!
ICH HABE SCHULDEN!

Wenn du der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld schuldest, als du bar zur Verfügung hast, kannst du deine **Grundstücke** und/oder **Gebäude** zu Geld machen, indem du sie **verkaufst** oder mit **Hypotheken** belastest. Kannst du deine Schulden danach immer noch nicht ausgleichen, bist du **BANKROTT**, und **du scheidest aus dem Spiel aus**.

- Zahle so viele deiner Schulden wie möglich zurück.
- Schulden bei einem Mitspieler: Übergib ihm alle mit Hypotheken belasteten Grundstücke sowie deine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Grundstück, das er von dir 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: Deine 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 Karten offen vor sich ab. Stecke deine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten unter die jeweiligen Kartenstapel zurück.

STÄNDIGE AKTIONEN

Einige Aktionen kannst du jederzeit durchführen, auch wenn du gerade nicht am Zug bist – oder sogar im Gefängnis sitzt.

1) MIETE KASSIEREN

Wenn ein anderer Spieler auf einem deiner Grundstücke landet, verlangst du von ihm den Mietbetrag, der auf deiner 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 dir alle Charaktere einer Farbgruppe gehören, kannst du von der Bank **Kame-Häuser** kaufen und diese auf die Charaktere der Farbgruppe stellen.

a) Der reguläre Preis jedes Kame-Hauses ist auf der **Besitzrechtkarte** des Charakteres aufgeführt.
b) Du musst **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jedem Charakter der Farbgruppe ein Kame-Haus stehen, bevor du auf einer der Charaktere ein zweites Kame-Haus baust usw.
c) Auf jedem Charakter dürfen höchstens **4 Kame-Häuser** stehen.
d) Wenn auf einem Charakter 4 Häuser stehen, darfst du sie in einen **Raum von Geist und Zeit** umwandeln. Dafür gibst du die vier Kame-Häuser zurück und zahlst den regulären Preis für den Raum von Geist und Zeit (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Charakter darf immer nur 1 Raum von Geist und Zeit stehen, weitere Kame-Häuser sind auf diesem Charakter nicht erlaubt.

Wichtig: Du darfst einen Charakter nicht bebauen, wenn irgendeiner der Charaktere dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, musst du abwarten, bis andere Spieler ihre Kame-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

Du kannst deine Gebäude zum **halben Preis** an die Bank zurückverkaufen. Die Kame-Häuser müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für einen Raum von Geist und Zeit erhältst du von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Kame-Häuser sowie die Hälfte des regulären Preises für den Raum von Geist und Zeit.

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn du nicht mehr viel Bargeld hast oder deine Schulden nicht begleichen kannst, darfst du auf jedes deiner Grundstücke eine Hypothek aufnehmen. Bevor du allerdings einen Charakter beleihst, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.
Um die **Hypothek aufzunehmen**, drehst du die betroffene Besitzrechtkarte auf ihre Rückseite und lässt dir von der Bank den dort angegebenen Hypothekenbetrag ausbezahlen.

Wenn du später die Hypothek wieder auflöst, zahlst du an die Bank den **Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen**. Danach drehst du die Besitzrechtkarte wieder herum. Während ein Grundstück belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

6) VERHANDELN

Die Spieler dürfen untereinander mit ihren unbebauten Grundstücken handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Charakter 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 *Du kommst 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 du ein belastetes Grundstück erworben hast, musst du die Hypothek entweder **sofort auflösen** oder an die Bank **10 %** des Hypothekenbetrags zahlen und die Besitzrechtkarte verdeckt liegen lassen. Wenn du dann später die Hypothek auflöst, musst du **noch einmal 10 %** Zinsen bezahlen.

Denk daran: Dein Ziel ist nicht nur, unglaublich reich zu werden, sondern du musst alle anderen Spieler in den **Bankrott** treiben, um zu gewinnen!

WO SIND SIE GELANDET?

1) GRUNDSTÜCK OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Grundstücken

Charaktere (Farbgruppen)

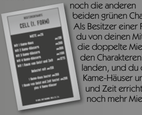
Transportstationen

Wissenschaftler

Du kannst das Grundstück zu dem **regulären Preis kaufen**, der auf dem Spielplan steht. Zahle den Betrag an die Bank, lasse dir vom Bankhalter die Besitzrechtkarte geben und lege diese offen vor dir ab.

Wenn du das Grundstück **nicht** zum regulären Preis kaufen willst, wird es **versteigert**.

Beim Kauf von Grundstücken solltest du Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn du einen grünen Charakter kaufst, solltest du versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Charaktere zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassierst du von deinen Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Charakteren der Farbgruppe landen, und du darfst darauf Kame-Häuser und Räume von Geist und Zeit errichten, was dir sogar noch mehr Miete einbringen wird.



2) GRUNDSTÜCK MIT BESITZER

Wenn du auf einem Grundstück landest, das einem anderen Spieler gehört, musst du diesem **Miete zahlen**. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgelistet. Sollte das Grundstück mit einer Hypothek belastet sein (d.h. die Karte liegt verdeckt), musst du keine Miete zahlen.

Wichtig! Der Besitzer muss dich zur Zahlung der Miete auffordern, bevor der nächste Spieler würfelt. Wenn er seine Miete nicht einfordert, musst du auch nichts bezahlen.

Charaktere

Die Grundmiete für einen **unbebauten** Charakter steht auf der Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Charaktere dieser Farbgruppe besitzt und keine Charaktere der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

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

Transportstationen

Die Miete für Transportstationen hängt davon ab, wie viele Transportstationen der Eigentümer besitzt:

Transportstationen	1	2	3	4
Miete	Ⓜ 25	Ⓜ 50	Ⓜ 100	Ⓜ 200

Wissenschaftler

Wirf beide Würfel und multipliziere das Würfelergebnis mit **4**. Dies ist der Mietbetrag, den du dem Eigentümer zahlen musst.

Besitzt der Eigentümer beide Wissenschaftler, multipliziere dein Wurfergebnis mit **10**.

3) CAPSULE CORPORATION & RED-RIBBON-ARMEE

Ziehe die oberste Karte vom Stapel, führe die Anweisung sofort aus und stecke die Karte wieder verdeckt unter den Stapel.

Wenn du die Karte *Du kommst aus dem Gefängnis frei!* ziehst, darfst du diese behalten, um sie später zu verwenden oder an einen anderen Spieler zu verkaufen.

4) KOLLATERALSCHADEN & SENZU-BOHNEN

Wenn du auf einem dieser Felder landest, zahlst du den gezeigten Betrag an die Bank.

5) GEHE IN DAS GEFÄNGNIS

Wenn du auf diesem Feld landest, musst du deine Spielfigur sofort in das Gefängnis stellen.

Wichtig: Du erhältst **kein** Gehalt von Ⓜ 200, wenn du auf dem Weg ins Gefängnis über LOS kommst. Sobald du im Gefängnis angekommen bist, ist dein Zug beendet.

So kommst du auch ins Gefängnis …

- Du ziehst eine CAPSULE CORPORATION- oder RED-RIBBON-ARMEE-KARTE, die dich ins Gefängnis schickt.
- Du würfelst im selben Zug nacheinander dreimal einen Pasch.

„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?"

Du hast 3 Möglichkeiten!

a) **Zahle** zu Beginn deines nächsten Zugs Ⓜ 50 an die Bank. Danach würfelst du und führst deinen Zug wie gewohnt durch.
b) Du spielst eine ***Du kommst aus dem Gefängnis frei***-Karte aus und steckst diese unter den entsprechenden Kartenstapel zurück. Diese Karte hast du vorher entweder selbst gezogen oder einem anderen Spieler abgekauft. Würfel und führe deinen Zug wie gewohnt aus.
c) **Bleibe 3 Runden lang im Gefängnis sitzen**. Du kannst jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, versuchen, einen **Pasch** zu würfeln. Wenn dir der Pasch gelingt, bist du sofort frei und darfst deinen Zug mit dem gewürfelten Pasch ausführen. Wenn du beim dritten Mal immer noch keinen Pasch hast, zahlst du an die Bank Ⓜ 50 und führst deinen Zug mit dem letzten Wurfergebnis durch.

6) IM GEFÄNGNIS (NUR ZU BESUCH)

Keine Panik! Wenn du auf diesem Feld landest, passiert gar nichts. Stell deine Spielfigur auf den NUR ZU BESUCH-Bereich des Feldes.

7) FREI PARKEN

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts. Du kannst deine sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).

8) EIGENES GRUNDSTÜCK

Wenn du auf deinem eigenen Grundstücken landest, passiert nichts. Du musst nichts bezahlen, kannst aber auch nichts verdienen.