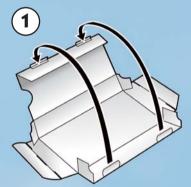
Sonderregeln für geübte Spieler

Um das Spiel etwas kniffliger zu machen, kommen diese Sonderregeln dazu:

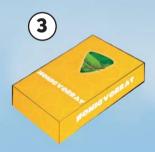
- 1. Bewohner-Paare: Wenn dir zwei Bewohner derselben Farbe gehören, müssen dir die Spieler, die auf diesen Bewohnern landen, das Doppelte bezahlen.
- 2. Handeln: Wenn du nicht mehr viele Pollen-Scheine hast, kannst du deine Bewohner an andere Spieler verkaufen. Ihr könnt auch untereinander Bewohner tauschen, um Bewohner-Paare zu erhalten und dafür doppelt so viel Pollen-Scheine zu kassieren, wenn jemand darauf landet. Denkt aber daran, dass die Blüten immer auf den Bewohnerfeldern ihrer Besitzer stehen müssen!
- 3. Der Sieger: Am Ende des Spiels zählt jeder seine Pollen-Scheine. Dann wird noch der Wert jedes Bewohners dazugezählt, den ein Spieler besitzt. Wer am Ende der reichste Spieler ist, hat gewonnen!

Zusammenbau der Honigvorrat-Box

Baue die Honigvorrat-Box vor dem Spiel wie gezeigt zusammen.







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



Nach Waldemar Bonsels "Die Biene Maja" © Studio 100 Animation TM Studio 100 - www.maja.tv - www.studio100.eu







♦ Das berühmte Spiel um den großen Deal ♦

ZUSAMMENBAU

DAS ZIEL **DES SPIELS**

- Sammle viele Klatschmohn-wiesen-Bewohner von Majal
- Die anderen Spieler schenken dir Blütenpollen, wenn sie auf deinen Bewohnern landen!
- Hol dir die Blütenpollen aus der Honigvorrat-Box!

INHALT

DURCH ERWACHSENE

ERFORDERLICH

I Spielplan 16 Abenteuer-Karten

16 Besitzrechtkarten 1 Honigvorrat-Box

70 x 31 Spielgeldscheine 4 Biene Maja Spielfiguren

1 Würfel & Spielregel





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

Bereite das Spiel vor!

 Klappe den Spielplan auf und lege ihn in die Mitte des Tisches.

2. Um herauszufinden, wer anfängt, spielt ihr zuerst das Junior Monopoly Startspiel (siehe unten). Danach liegen alle Bewohner-Karten auf ihren Feldern des Spielplans.

3. Mische die Abenteuer-Karten und lege den Stapel verdeckt auf das Abenteuerfeld in der Mitte des Spielplans.

4. Baue die Honigvorrat-Box zusammen (Anleitung siehe Rückseite). Danach stellst du sie auf ihr Feld in der Mitte des Spielplans.

5. Teile an die Spieler das Startkapital aus:

Bei 2 Spielern:



x 18 jeweils



x 14 jeweils

MONOPOLY

- 6. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf LOS.
- **7.** Nun nimmt sich jeder Spieler noch die 8 Blüten in der Farbe seiner Figur und legt sie vor sich hin.
- **8.** Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt (das wäre eine Aufgabe für einen älteren Spieler). Der Bankhalter verwaltet die Pollen-Scheine der Bank.
- 9. Wer fängt an? Wenn ihr den Startspieler nicht über das Junior Monopoly Startspiel festgestellt habt, wirft jeder Spieler den Würfel: Wer die höchste Augenzahl hat ist zuerst am Zug. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Junior Monopoly Startspiel

Mit diesem Spiel findet ihr heraus, wer zuerst am Zug ist!

- Die Bewohner-Karten werden gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt, die beim Startspiel mitmachen wollen.
 Wenn es nur EIN Spieler ist, erhält er alle Bewohner-Karten.
 Auf ein Zeichen legt ihr die Bewohner-Karten so schnell wie möglich auf die passenden Felder des Spielplans!
- Wer zuerst alle seine Bewohner-Karten richtig zugeordnet hat, ist als erster am Zug!
 (Wenn du alleine gespielt hast, bist du nur als Erster dran, wenn auch alle Bewohner-Karten auf dem richtigen Feld liegen!)

Wer gewinnt das Spiel?

Sobald ein Spieler bankrott ist, zählen alle anderen Spieler ihr Bargeld und ihre Karten. Der reichste Spieler hat gewonnen!

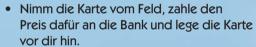
So wird gespielt!

- 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. Wenn du auf dem Abenteuerfeld landest, ziehst du die oberste Abenteuer-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. Der Flug geht weiter! Auf diese Weise wird weitergespielt: Die Spieler würfeln, ziehen um den Spielplan und erfüllen ihre Aufgaben, bis ein Spieler bankrott ist (d.h. er hat keine Pollen-Scheine mehr).
- **4. Bankrott?** Wenn du nicht mehr genug Pollen hast, um etwas zu bezahlen, bist du bankrott. Du zahlst keine deiner Schulden und das Spiel ist sofort zu Ende.
- **5. Gewonnen!** Sobald jemand bankrott ist, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt seine Pollen-Scheine. Dazu kommt 1 für jeden Klatschmohnwiesen-Bewohner, den ein Spieler besitzt. Wer am Ende der reichste Spieler ist, hat gewonnen!

Die Felder



Bewohner ohne Blüte: Wenn du auf einem Bewohner landest, der noch keinem anderen Spieler gehört, musst du ihn kaufen.



 Stelle eine deiner Blüten auf den Farbstreifen des Bewohnerfelds, damit jeder sieht, dass dieser Bewohner dir gehört.



Bewohner mit Blüte: Wenn du auf einem
Bewohner landest, auf dem die Blüte eines
anderen Spielers steht, bist du zu Gast bei
seinem Bewohner. Als Geschenk zahlst du ihm
den Preis, der auf dem Feld steht. Wenn du
auf einem deiner eigenen Bewohnerfelder
landest, zahlst du nichts und hast einfach Spaß
mit deinem Bewohner!



LOS: Jedesmal, wenn du über LOS kommst, erhältst du von der Bank > 2 Wegzehrung.



ABENTEUERFELD: Ziehe die oberste Abenteuer-Karte vom Stapel, lies sie vor und führe ihre Anweisung aus. Wenn du Pollen-Scheine bezahlen musst, legst du sie in die Honigvorrat-Box. Die Karte wird danach unter den Stapel gesteckt.



Honigvorrat-Box: Herzlichen Glückwunsch! Wenn du auf einem Honigvorrat-Feld landest, darfst du die Honigvorrat-Box öffnen und dir alle Pollen-Scheine nehmen, die darin liegen. Schließe die Box danach wieder und lege sie zurück auf den Spielplan.



NUR ZU BESUCH: Du bist nur zu Besuch im Gefängnis und ziehst der nächsten Runde ganz normal weiter.



FREI PARKEN: Hier passiert nichts. Du kannst dich einfach vom Fliegen ausruhen!



GEHE IN DAS GEFÄNGNIS: Stelle deine Spielfigur auf das Gefängnisfeld. Solltest du dabei über LOS kommen, erhältst du keine Blütenpollen.

Wenn du wieder am Zug bist, zahlst du 11 an die Bank, würfelst und ziehst ganz normal weiter.

Keine Blüten mehr?

Wenn du keine Blüten mehr übrig hast, kannst du keine Bewohnerfelder mehr kaufen, bis du einen deiner anderen Bewohner aufgibst. Zahle der Bank den Preis für den neuen Bewohner und lege die Karte des Bewohners, den du dafür aufgibst, zurück auf sein Feld. Danach stellst du die Blüte auf deinen neuen Bewohner. Die Pollen-Scheine für den zurückgegebenen Bewohner bekommst du allerdings nicht wieder!