

Sie mögen es schneller? **Das Startkapital** für jeden Spieler:

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

- 1. Während der **VORBEREITUNG** mischt der Bankhalter die Besitzrechtkarten und verteilt jeweils drei an jeden Spieler. Diese Besitzrechtkarten gibt es gratis, die Bank erhält dafür kein Geld.
- 2. Sie brauchen nur drei **HÜTTEN** (anstatt vier) auf iedem Feld einer Farbgruppe, bevor Sie einen

Vault kaufen können. Die Miete mit

Vault 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 eine Hütte niedriger ausfällt, als im regulären Spiel.

- 3. Wenn Sie im Gefängnis landen, müssen Sie es im nächsten Zug wieder verlassen, indem Sie (1.) eine Sie kommen aus dem Gefängnis frei-Karte spielen, (2.) einen Pasch würfeln oder (3.) @50 bezahlen. Anders als im Standardspiel können Sie versuchen einen Pasch zu würfeln und müssen. 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) Bargeld; (2) Eigentum zum Kaufpreis; (3) Eigentum mit Hypothek zum halben Kaufpreis; (4) Hütten zum jeweiligen Kaufpreis; (5) Vaults zum Kaufpreis (also drei Hütten plus des Preises für den Vault).

Der vermögendste Spieler gewinnt!

BEFOLGEN SIE 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 Feldern 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.



Spielplan.

6 Sammler-Spielfiguren,

28 Besitzrechtkarten.

MONOPOLY ♦ Das berühmte Spiel um den großen Deal ♦



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 kaufen Sie Orte. Metro- und Radio-Stationen.
- ◆ Die Verkehrsfelder sind nun Metro-Stationen.
- ◆ Die Versorgungswerke wurden durch Radio-Stationen (Galaxy News Radio und Radio Enklave) ersetzt.
- ◆ Als Währung fungieren Kronkorken (♠)



© 1935, 2016 Hasbro. © 2016 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Herstellung und Vertrieb über: Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359,

40470 Düsseldorf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Winning Moves www.winningmoves.de





6 SIE SIND S.P.E.C.I.A.L.-Karter 16 ÜBERI EBENSHANDBUCH FÜR VAUI T-BFWOHNFR-Karter 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld 39 Häuser (Hütten). 12 Hotels (Vaults) und 2 Würfel.

Wenn Sie MONOPOLY bereits kennen und eine schnellere Spielvariante ausprobieren möchten, lesen Sie die Spielregeln auf der Rückseite.

DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

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

Dafür müssen Sie: Felder kaufen und sich von den anderen Spielern Miete zahlen lassen, wenn diese auf Ihren Feldern landen. Erhöhen Sie die Mieten Ihrer Orte, indem Sie Farbgruppen sammeln und die Orte mit Hütten und Vaults bebauen.

WER IST ZUERST AM ZUG?

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

SIE SIND AM ZUG!

- 1) Werfen Sie die beiden weißen Würfel.
- 2) Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
- 3) Führen Sie die Aktion des Feldes durch. auf dem Sie landen (siehe Abschnitt WO SIND SIE GELANDET?).
- 4) Wenn Sie bei Ihrem Zug auf LOS landen oder darüber ziehen. ZIEHEN SIE IM VORÜBERGEHEN erhalten Sie @ 200 GEHALT EIN. LOS von der Bank 200 Gehalt.

5) Bei einem Pasch führen Sie Ihren Zug normal durch (Schritte 2 bis 4), würfeln danach erneut und führen auch diesen Zug durch. **Aber:** Wenn Sie nacheinander 3 Mal einen Pasch würfeln, kommen Sie ins **Gefängnis**.

6) Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, geben Sie die Würfel an Ihren linken Nachbarn weite Dieser Spieler ist jetzt am Zug.



HILFE! ICH HAB' SCHULDEN!

Wenn Sie der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld schulden, als Sie bar zur Verfügung haben, können Sie Ihre Felder und/oder Gebäude 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 alle mit Hypotheken belasteten Felder sowie Ihre Sie kommen aus dem Gefängnis frei-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Feld, das 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: Ihre sämtlichen Felder, die mit einer Hypothek belastet sind, werden sofort vom Bankhalter versteigert. Nach der Versteigerung sind sie hypothekenfrei, und der neue Eigentümer legt die Karte offen vor sich ab. Stecken Sie Ihre Sie kommen aus dem Gefängnis frei-Karten unter die ieweiligen Kartenstapel zurück.

STANDIGE AKTIONEN

Finige Aktionen können Sie iederzeit durchführen, auch wenn Sie gerade nicht am Zug sind – oder sogar im Gefängnis sitzen.

1) MIETE KASSIEREN

Wenn ein anderer Spieler auf einem Ihrer Felder landet, verlangen Sie von ihm den Mietbetrag, der auf Ihrer Besitzrechtkarte angegeben ist (siehe Abschnitt FELD MIT BESITZER).

2) VERSTEIGERUNG

Der Bankhalter führt in den folgenden Fällen eine Versteigerung durch:

- ◆ Fin Spieler landet auf einem Feld ohne Besitzer, möchte es aber **nicht** zum regulären Preis kaufen.
- Fin Spieler geht **bankrott** und übergibt seine sämtlichen. mit Hypotheken belasteten Felder 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 Feld kaufen.

3) AUFWERTEN

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

- a) Der reguläre Preis ieder Hütte ist auf der Besitzrechtkarte des Ortes aufgeführt.
- b) Sie müssen gleichmäßig aufwerten, d.h. es muss auf iedem Feld der Farbgruppe eine Hütte stehen, bevor Sie auf einem der Felder eine zweite Hütte bauen usw.
- c) Auf jedem Ort dürfen höchstens 4 Hütten stehen.
- d) Wenn auf einem Feld 4 Hütten stehen, dürfen Sie diese in ein **Vault** umwandeln. Dafür geben Sie die vier Hütten zurück und zahlen den regulären Preis für den Vault (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Feld darf immer nur 1 Vault stehen, weitere Hütten sind auf diesem Feld nicht erlaubt.

Wichtig: Sie dürfen einen Ort nicht aufwerten, wenn einer der Orte dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, müssen Sie abwarten. bis andere Spieler ihre Hütten an die Bank zurückgeben. Gibt es nur noch wenige Gebäude, aber mehrere Spieler, die aufwerten wollen, versteigert der Bankhalter die Gebäude an den Meistbietenden.

4) GEBÄUDE VERKAUFEN Sie können Ihre Gebäude zum halben Preis an die Bank

zurückverkaufen. Die Hütten müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für ein Vault erhalten Sie von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Hütten sowie die Hälfte des regulären Preises für den Vault.

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn Sie nicht mehr viel Bargeld haben oder Ihre Schulden nicht begleichen können, dürfen Sie auf jedes Ihrer Felder eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie allerdings einen Ort beleihen, müssen alle Gebäude 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 ein Feld belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

6) VERHANDELN

Die Spieler dürfen untereinander mit ihren unbebauten Feldern handeln – d.h. kaufen und verkaufen. Bevor ein Ort den Besitzer wechselt, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.

Die Felder dürfen zwischen den Spielern wie folgt gehandelt werden: gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Felder eintauschen oder gegen Sie kommen aus dem Gefängnis frei-Karten eintauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die handelnden Spieler selbst. Mit Hypotheken belastete Felder dürfen zwischen den

Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Nachdem Sie ein belastetes Feld 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 % 7insen bezahlen

Denken Sie daran: Ihr Ziel ist nicht nur, unglaublich reich zu werden, sondern Sie müssen alle anderen Spieler in den Bankrott treiben. um zu gewinnen!

1) FELD OHNE BESITZER Es gibt drei Arten von Feldern





und Radio Enklave

Metro-Stationen Galaxy News Radio

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 Orten sollten Sie Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn Sie einen Ort aus der grünen Farbgruppe kaufen, sollten Sie

> ersuchen, auch och die anderen beiden Orte aus ieser Farbgruppe zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassieren Sie von Ihren Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Orten der arbgruppe landen, und Sie dürfen liese mit Hütten und Vaults aufwerten, was Ihnen sogar noch mehr

2) FELD 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 Feld 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

Die Grundmiete für einen **nicht aufgewerteten** Ort steht auf ihrer Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird verdoppelt, wenn der Eigentümer alle Orte dieser Farbgruppe besitzt und kein Ort der Gruppe belastet ist.

Wenn ein Ort aufgewertet ist, steigt ihre Miete ie nach Menge bzw. Art der Aufwertung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgeführt.

Metro-Stationen

Die Miete für Metro-Stationen hängt davon ab, wie viele Metro-Stationen der Eigentümer besitzt

Metro-Stationen





und Radio Enklave

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

Besitzt der Eigentümer Galaxy News Radio und Radio Enklave, multiplizieren Sie Ihr Wurfergebnis mit 10.

3) ÜBERLEBENSHANDBUCH FÜR VAULT-**BEWOHNER & SIE SIND S.P.E.C.I.A.L.**

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 diese behalten, um sie später zu verwenden oder an einen anderen Spieler zu verkaufen.

4) DIE STÄHLERNE DER KIRCHE DES ATOMS

BRUDERSCHAFT UND KINDER

Wenn Sie auf einem dieser Abgabefelder 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 auch ins Gefängnis ..

- ◆ Sie ziehen eine SIE SIND S.P.E.C.I.A.L- oder ÜBERI EBENSHANDBUCH FÜR VAULT-BEWOHNER-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 diese 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 können jedesmal, wenn die Reihe an Ihnen ist, versuchen, einen Pasch zu würfeln. Wenn Ihnen der Pasch gelingt, sind Sie sofort frei und dürfen 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.

auf den NUR ZU BESUCH-Bereich des Feldes. 7) FREI PARKEN

6) IM GEFÄNGNIS (NUR ZU BESUCH)

Keine Panik! Wenn Sie auf diesem Feld landen.

passiert gar nichts. Stellen Sie Ihre Spielfigur

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).

8) EIGENES FELD

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