



VORBEREITUNG

DER BANKHALTER:

Die Spieler wählen einen Bankhalter, der das Spielgeld verwaltet und Versteigerungen durchführt.

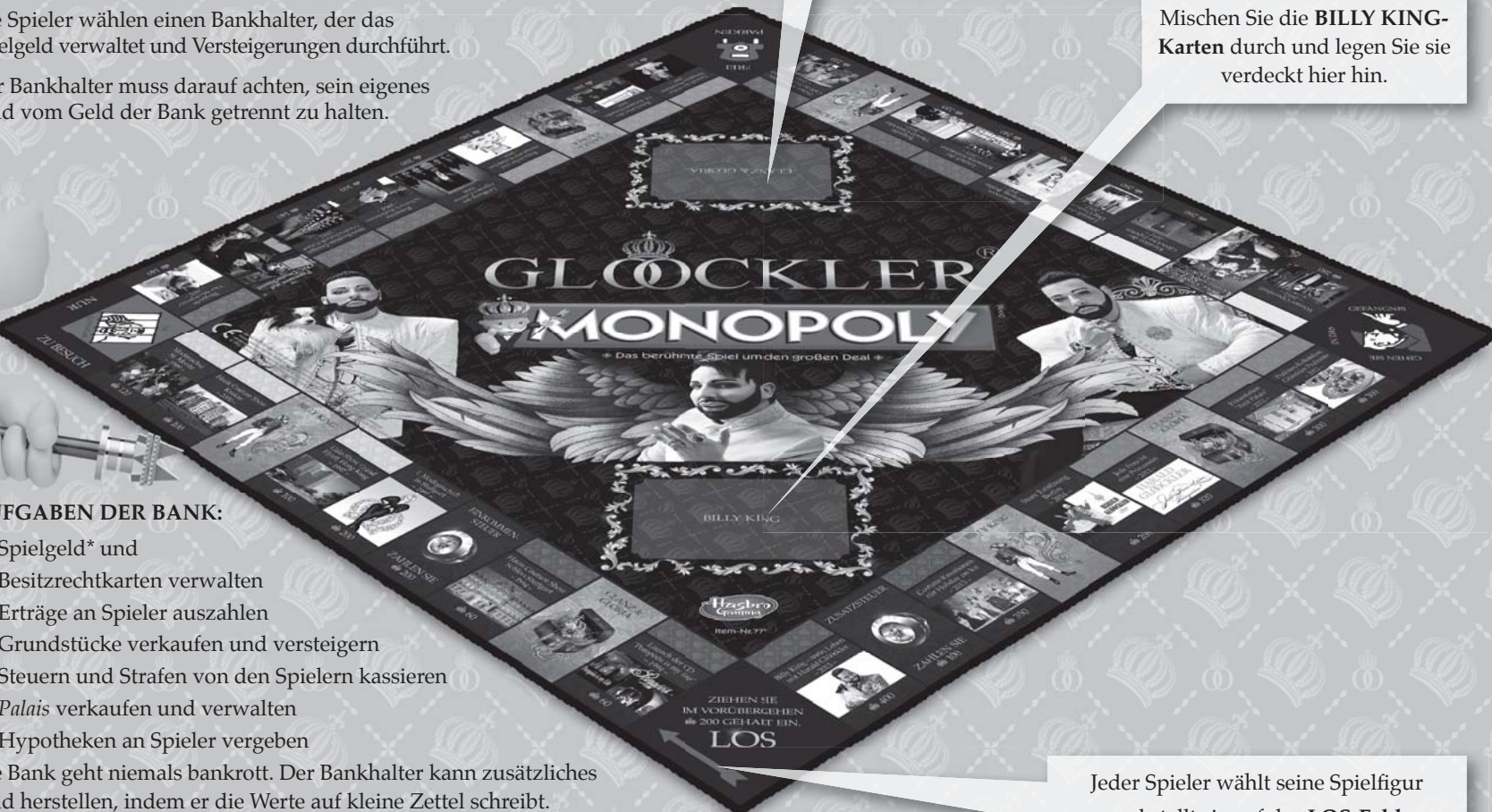
Der Bankhalter muss darauf achten, sein eigenes Geld vom Geld der Bank getrennt zu halten.

AUFGABEN DER BANK:

- ◆ Spielgeld* und Besitzrechtkarten verwalten
- ◆ Erträge an Spieler auszahlen
- ◆ Grundstücke verkaufen und versteigern
- ◆ Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
- ◆ Palais 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 Glöckler-Krone.



Mischen Sie die **GLANZ & GLORIA-Karten** durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

Mischen Sie die **BILLY KING-Karten** durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

Jeder Spieler wählt seine Spielfigur und stellt sie auf das **LOS**-Feld.

Das Startkapital für jeden Spieler:



2 x 500

x 4

1 x 50

x 1

2 x 10

x 1

5 x

GLÖCKLER®

© 1935, 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Herstellung und Vertrieb über:
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
www.winningmoves.de



MONOPOLY

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

INHALT:

- 6 exklusive Spielfiguren,
- 32 rote *Petits Palais*,
- 12 goldene *Grands Palais*,
- 28 Besitzrechtkarten,
- 16 Glanz & Gloria-Karten,
- 16 Billy King Karten,
- 1 Satz Harald Glöckler-Spielgeld, 2 Würfel,
- Spielplan und Spielregel.

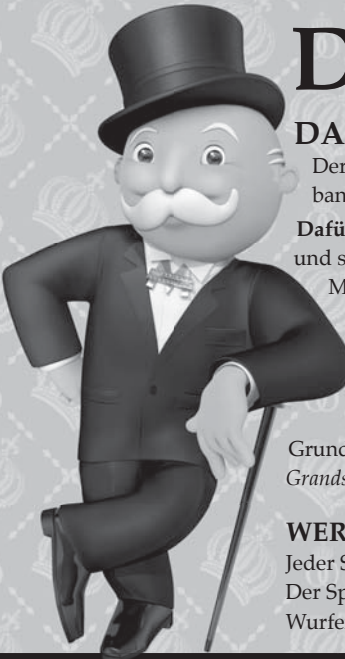


ALTER **8+** SPIELER **2-6**

GLÖCKLER®

BRAND

????????



DER SPIELABLAUF:

DAS ZIEL DES SPIELS:

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

Dafür müssen Sie: Grundstücke kaufen und sich von den anderen Spielern Miete zahlen lassen, wenn diese auf Ihren Grundstücken landen.

Erhöhen Sie die Mieten Ihrer Grundstücke, indem Sie Farbgruppen sammeln und die Grundstücke mit *Petits Palais* und *Grands Palais* bebauen.

WER IST ZUERST AM ZUG?

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

SIE SIND AM ZUG!

- 1.) Werfen Sie die beiden 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**, erhalten Sie 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** weiter. Dieser Spieler ist jetzt am Zug.

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 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.

HILFE! ICH HAB' SCHULDEN!

Wenn Sie der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld schulden, als Sie bar zur Verfügung haben, können Sie Ihre **Grundstücke** und / oder **Gebäude** zu Geld machen, indem Sie sie **verkaufen** oder mit **Hypothesen** 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 Hypothesen belasteten Grundstücke sowie Ihre *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Grundstück, 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 Grundstücke, die mit einer Hypothek belastet sind, werden sofort vom Bankhalter versteigert. Nach der Versteigerung sind sie hypothesenfrei, und der neue Eigentümer legt die Karte 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 Felder landet, verlangen Sie von ihm den Mietbetrag, der auf Ihrer Besitzrechtkarte angegeben ist (siehe Abschnitt *FELDER 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 Hypothesen belasteten Grundstücke an die Bank, die sie hypothesenfrei (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 Ihnen alle **Ereignisse** einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank *Petits Palais* kaufen und diese auf die Grundstücke der Farbgruppe stellen.
 - a) Der reguläre Preis jedes *Palais* ist auf der **Besitzrechtkarte** des Grundstücks aufgeführt.
 - b) Sie müssen **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jedem Grundstück der Farbgruppe ein *Petit Palais* stehen, bevor Sie auf eines der Grundstücke ein **zweites Petit Palais** bauen usw.
 - c) Auf jedem Grundstück dürfen höchstens **4 Petit Palais** stehen.
 - d) Wenn auf einem Grundstück **4 Petits Palais** stehen, dürfen Sie sie in ein **Grand Palais** umwandeln. Dafür geben Sie die vier *Petits Palais* zurück und zahlen den regulären Preis für das **Grand Palais** (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Grundstück darf immer nur **1 Grand Palais** stehen, weitere *Petits Palais* sind auf dieser Straße nicht erlaubt.

Wichtig: Sie dürfen ein Grundstück nicht bebauen, wenn irgendein Grundstück dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist!

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, müssen Sie abwarten, bis andere Spieler ihre *Palais* 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:

Sie können Ihre Gebäude zum **halben Preis** an die Bank zurückverkaufen. Die *Petits Palais* müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für ein **Grand Palais** erhalten Sie von der Bank die ursprünglich eingetauschten **4 Petits Palais** sowie die Hälfte des regulären Preises für das **Grand Palais**.



5) HYPOTHEK AUFNEHMEN:

Wenn Sie nicht mehr viel Bargeld haben oder Ihre Schulden nicht begleichen können, dürfen Sie auf jedes Ihrer Grundstücke eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie allerdings eine Grundstück 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 Grundstück belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

6) VERHANDELN:

Die Spieler dürfen untereinander ihre unbebauten Grundstücke handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Grundstück 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 *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten eintauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die handelnden Spieler selbst.



Mit **Hypothesen belastete Grundstücke** dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Nachdem Sie ein belastetes Grundstück 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 zu werden, sondern Sie müssen alle anderen Spieler in den **Bankrott** treiben, um zu gewinnen!

WO SIND SIE GELANDET?

1) GRUNDSTÜCK OHNE BESITZER:

Es gibt drei Arten von Grundstücken:



Ereignisse 300

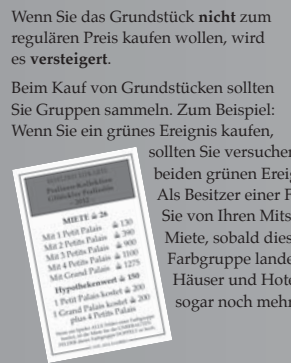


Shops 200



TV-Events 150

Sie können das Grundstück 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 Grundstück **nicht** zum regulären Preis kaufen wollen, wird es **versteigert**.

Beim Kauf von Grundstücken sollten Sie Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn Sie ein grünes Ereignis kaufen, sollten Sie versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Ereignisse zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassieren Sie von Ihren Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Straßen der Farbgruppe landen, und Sie dürfen darauf Häuser und Hotels errichten, was Ihnen sogar noch mehr Miete einbringen wird.



2) GRUNDSTÜCK MIT BESITZER:

Wenn Sie auf einem Grundstück landen, das einem anderen Spieler gehört, müssen Sie diesem **Miete zahlen**. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgelistet. Sollte das Grundstück 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.

Ereignisse

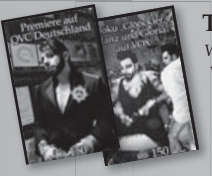
Die Grundmiete für ein **unbebautes** Grundstück steht auf ihrer Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Ereignisse dieser Farbgruppe besitzt und kein Grundstück der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

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

Shops

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

Shops: 1 2 3 4
Miete: 25 50 100 200



TV-Events

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

Besitzt der Eigentümer beide TV-Events, multiplizieren Sie Ihr Wurfresultat mit **10**.

3) GLANZ & GLORIA- UND BILLY KING:

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, ziehen Sie die oberste Karte vom entsprechenden 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) EINKOMMEN- UND ZUSATZSTEUER:

Wenn Sie auf einem Steuerfeld 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 Glanz & Gloria- oder Billy King-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 Sie an der Reihe sind, 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 Wurfresultat 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, Gebäude errichten usw.).



8) EIGENES GRUNDSTÜCK:

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