



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
- ◆ Gruppen und Sammlungen 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.

* **AA** 1 = 1 MONOPOLY Dollar.

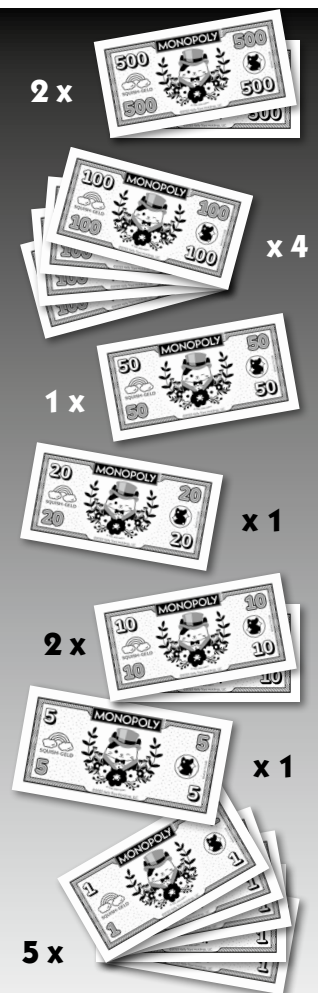


Mische die **MALLOW DAYS KARTEN** durch und lege sie verdeckt hierhin.

Mische die **SQUISH SQUAD KARTEN** durch und lege sie verdeckt hierhin.

Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das **LOS**-Feld.

Das Startkapital für jeden Spieler:



FÜR DAS INDIVIDUELLE SQUISHMALLOWS™ SPIEL

Jedes Mal, wenn du einen Pasch würfelst, nimmst du Cam. Wenn du Cam festhältst, während du auf einem Squish Squad oder Mallow Days Feld landest, darfst du zwei statt einer Karte ziehen. Du darfst dir nun eine der Karten aussuchen und die andere wieder auf den Stapel legen. Du musst deinen Mitspielern nicht zeigen, was auf der nicht ausgesuchten Karte stand. Die Karte, die du gewählt hast, verwendest du wie gewohnt.

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.

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2024 Hasbro. Hergestellt von Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. ©2024 Kelly Toys Holdings, LLC. Original Squishmallows and Squishmallows are trademarks of Kelly Toys Holdings, LLC. www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.de



WIN04179-GER

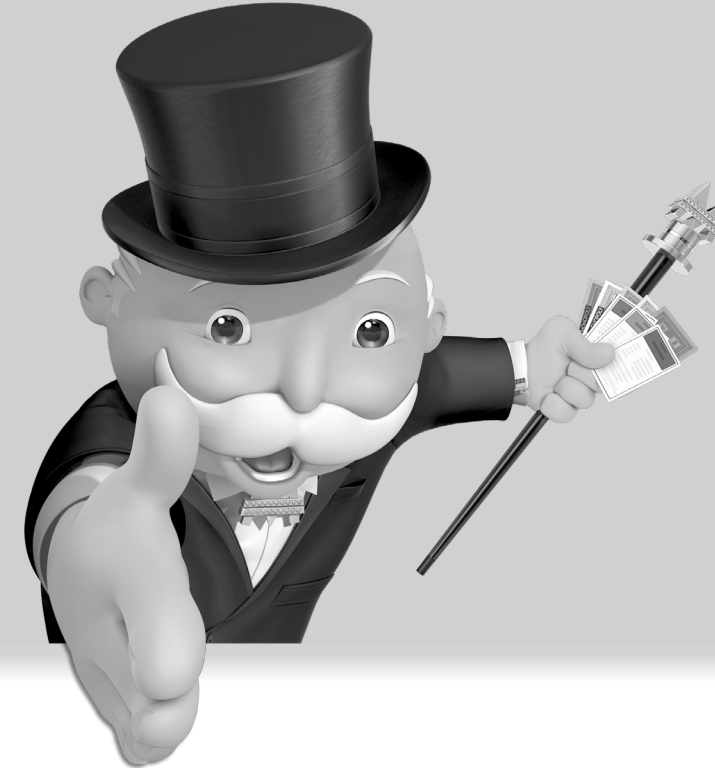
Das berühmte Spiel um den großen Deal

MONOPOLY



INHALT

- Spielbrett,
- 6 Sammler-Spielfiguren,
- 28 Besitzrechtkarten,
- 16 SQUISH SQUAD Karten,
- 16 MALLOW DAYS Karten,
- 32 Häuser umbenannt in GRUPPEN,
- 12 Hotels umbenannt in SAMMLUNGEN,
- 1 Satz SQUISH-GELD,
- ein exklusives CAM DIE KATZE Plüschtier und 2 Würfel.



BRAND



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 Gruppen und Sammlungen 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 hypothekefrei 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 Besitzrecht-karte 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 hypothekefrei (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 Squishmallows™ einer Farbgruppe gehören, kannst du von der Bank **Gruppen** kaufen und diese auf die Squishmallows™ der Farbgruppe stellen.

- a) Der reguläre Preis jeder Gruppe ist auf der **Besitzrecht-karte** der Squishmallows™ aufgeführt.
- b) Du musst **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jeden Squishmallows™ der Farbgruppe ein Team stehen, bevor du auf einer der Squishmallows™ ein zweites Team baust usw.
- c) Auf jeden Squishmallows™ dürfen höchstens **4 Gruppen** stehen.
- d) Wenn auf einem Squishmallows™ 4 Gruppen stehen, darfst du sie in eine **Sammlung** umwandeln. Dafür gibst du die vier Gruppen zurück und zahlst den regulären Preis für die Sammlung (siehe Besitzrecht-karte). Auf einem Squishmallows™ darf immer nur 1 Sammlung stehen, weitere Gruppen sind auf diesem Squishmallows™ nicht erlaubt.



Wichtig: Du darfst einen Squishmallows™ nicht bebauen, wenn irgendeine der Squishmallows™ dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, musst du abwarten, bis andere Spieler ihre Gruppen 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 Gruppen müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden.

Für eine Sammlung erhältst du von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Gruppen sowie die Hälfte des regulären Preises für die Sammlung.

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 Squishmallows™ beleihst, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein. Um die Hypothek aufzunehmen, drehst du die betroffene Besitzrecht-karte 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 Besitzrecht-karte 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 Squishmallows™ 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 Hypothekensbetrags zahlen und die Besitzrecht-karte 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 BIST DU GELANDET?

1) GRUNDSTÜCK OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Grundstücken



SQUISHMALLOWS™ **EDITIONEN** **SUNNY DIE BIENE & GORDON DER HAI**

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 Besitzrecht-karte 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 Squishmallows™ kaufst, solltest du versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Squishmallows™ zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassierst du von deinen Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf dem Squishmallows™ der Farbgruppe landen, und du darfst darauf Gruppen und Sammlungen 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 Besitzrecht-karte 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.

Squishmallows™

Die Grundmiete für einen **unbebauten** Squishmallows™ steht auf der Besitzrecht-karte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Squishmallows™ dieser Farbgruppe besitzt und keine Squishmallows™ der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist. Wenn ein Squishmallows™ **bebaut** ist, steigt die Miete je nach Menge bzw. Art der Bebauung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrecht-karte aufgeführt.

Editionen

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

Editionen	1	2	3	4
Miete	25	50	100	200



Sunny die Biene & Gordon der Hai

Wirf beide Würfel und multipliziere das Würfergebnis mit **4**: Dies ist der Mietbetrag, den du dem Eigentümer zahlen musst. Besitzt der Eigentümer Sunny die Biene und Gordon den Hai, multipliziere dein Würfergebnis mit **10**.



3) SQUISH SQUAD & MALLOW DAYS

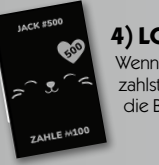
Ziehe die oberste Karte vom Stapel, führe die Anweisung sofort aus und stecke die Karte wieder verdeckt unter den Stapel.

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) LOLA & JACK #500

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 Squish Squad- oder Mallow Days 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 Würfergebnis 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 deinen eigenen Grundstücken landest, passiert nichts. Du musst nichts bezahlen, kannst aber auch nichts verdienen.

