

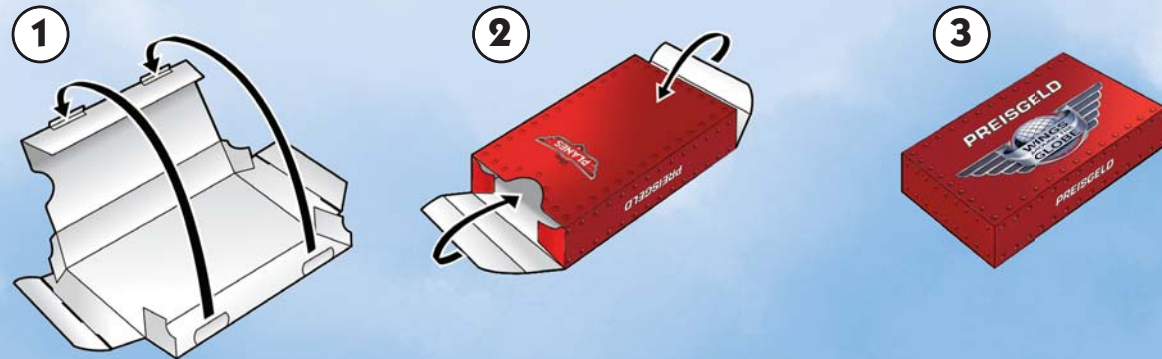
## Sonderregeln für geübte Spieler

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

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

## Zusammenbau der Preisgeldbox

Baue die Preisgeldbox vor dem Spiel so zusammen:



◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

ALTER  
**5+**

2-4  
SPIELER

# MONOPOLY JUNIOR

BRAND

ZUSAMMENBAU  
DURCH ERWACHSENE  
ERFORDERLICH

### DAS ZIEL DES SPIELS

- Sammel viele Flugzeuge!
- Die anderen Spieler geben dir Treibstoff, wenn sie auf deinen Feldern landen!
- Hol dir das Geld aus der Preisgeldbox!

### INHALT

- 1 Spielplan
- 16 Flugzeugkarten
- 16 Wettfliegenkarten
- 1 Preisgeldbox
- 70 x F1 Treibstoffscheine
- 4 Planes-Spielfiguren
- 32 Flugzeughangars
- 1 Würfel

Disney  
**PLANES**



© 1935, 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)

Herstellung und Vertrieb über

Winning Moves Deutschland GmbH

Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.

[www.winning-moves.de](http://www.winning-moves.de)

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

©Disney



Winning Moves

CE

**ACHTUNG:**  

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

# Bereite das Spiel vor!

1. 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 Flugzeugkarten auf ihren Feldern des Spielplans.
3. Mische die Wettfliegenkarten und lege den Stapel verdeckt auf das Wettfliegen-Feld in der Mitte des Spielplans.
4. Baue die Preisgeld-Box zusammen (Anleitung siehe Rückseite). Danach stellst du sie in die Mitte auf ihr Feld.
5. Teile an die Spieler das Startkapital an Flugzeug-Sprit aus:



Bei 2 Spielern:



x 18 jeweils

Bei 3 bis 4 Spielern:



x 14 jeweils

6. Jeder Spieler nimmt sich sein liebstes Renn-Flugzeug und stellt es auf LOS.
7. Nun nimmt sich jeder Spieler noch die 8 Flugzeughangars in der Farbe seines Flugzeugs und legt sie vor sich hin.
8. Ein Spieler wird zum Tankwart über den Treibstoff ernannt (das wäre eine Aufgabe für einen älteren Spieler). Der Tankwart verwaltet den ganzen Treibstoff, der in und aus dem Tank fließt.
9. Wer fängt an? Wenn ihr den Startspieler nicht über das Junior Planes 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 Planes Startspiel

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

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

## Wer gewinnt das Spiel?

Sobald ein Spieler keinen Sprit mehr hat, zählen alle anderen Spieler ihren Treibstoff und ihre Karten. Der reichste Spieler hat gewonnen!

## So wird gespielt!

1. **Wirf den Würfel und fliege mit deinem Flugzeug** um entsprechend viele Felder über den Spielplan. Du startest auf LOS und fliegst dann in Pfeilrichtung weiter. Wenn du das Symbol würfelst, ziehst du die oberste Wettfliegen-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. **Das Rennen 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 keinen Sprit mehr).
4. **Bankrott?** Wenn du nicht mehr genug Treibstoff 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 seinen Treibstoff. Dazu kommt ein F1-Schein für jede Flugzeug-Karte, die ein Spieler besitzt. Wer am Ende der reichste Spieler ist, hat gewonnen!

## Die Felder



**Flugzeugfeld ohne Hangar:** Wenn du auf einem Feld landest, das noch keinem anderen Spieler gehört, musst du es kaufen.

- Nimm die Flugzeugkarte vom Feld, zahle den Sprit-Preis dafür an den Tankwart und lege die Karte vor dir hin.
- Stelle eine deiner Hangarfiguren auf den Farbstreifen des Flugzeugfelds, damit jeder weiß, dass dieses Feld dir gehört.



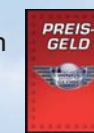
**Flugzeugfeld mit Hangar:** Wenn du auf einem Flugzeug landest, auf dem ein Hangar eines anderen Spielers steht, bezahlst du ihm seinen Treibstoff. Genau so viel, wie auf seinem Feld steht. Wenn du auf einem deiner eigenen Flugzeugfelder landest, zahlst du nichts und lässt einfach mal die Flügel hängen!



**LOS:** Wenn du über LOS kommst, erhältst du jedesmal von der Bank zwei F1-Scheine Taschengeld.



**WETTFLIEGEN-FELD:** Ziehe die oberste Wettfliegen-Karte vom Stapel, lies sie vor und führe ihre Anweisung aus. Wenn du Treibstoff bezahlen musst, legst du ihn in die Preisgeldbox. Die Karte wird danach unter den Stapel gesteckt.



**PREISGELDBOX:** Herzlichen Glückwunsch! Wenn du auf einem Preisgeldboxfeld landest, darfst du sie öffnen und dir den ganzen Treibstoff nehmen, der darin liegt. Mach die Box danach wieder zu und stelle sie zurück auf den Spielplan.



**NUR ZU BESUCH:** Du bist nur zu Besuch im Gefängnis und ziehst bei deinem nächsten Zug ganz normal weiter.



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



**GEHE IN DAS GEFÄNGNIS:** Stelle dein Renn-Flugzeug auf das Gefängnisfeld. Solltest du dabei über LOS kommen, erhältst du keinen Treibstoff.

Wenn du wieder am Zug bist, zahlst du einen F1-Schein an den Tankwart, würfelst und fliegst ganz normal weiter.

### Keine Flugzeughangars mehr?

Wenn du keine Hangars mehr übrig hast, kannst du keine Flugzeugfelder mehr kaufen, bis du eines deiner anderen Flugzeuge aufgibst. Zahle dem Tankwart den Sprit für das neue Flugzeugfeld und lege die Karte des Flugzeugs, das du dafür aufgibst, zurück auf sein Feld. Danach stellst du den zurückgegebene Flugzeug bekommst du allerdings nicht wieder!