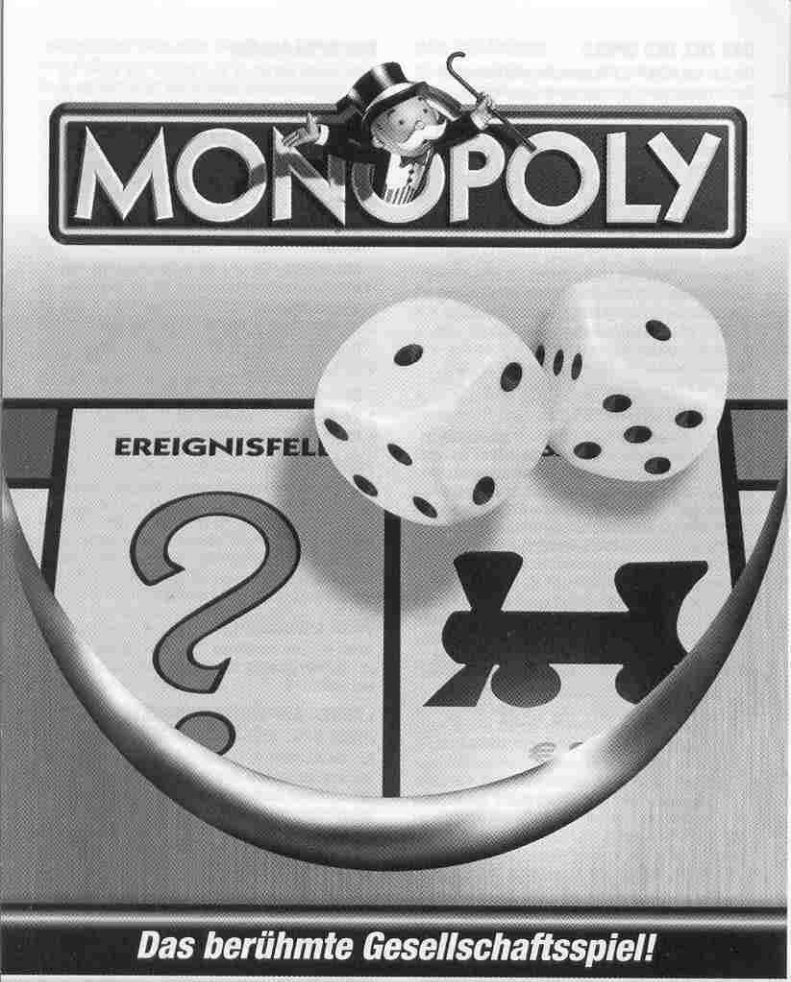

Das berühmte Gesellschaftsspiel!

Inhalt: 1 Spielbrett, 1 Pappkarton mit Besitzrechtkarten sowie mit Listen der Aufgaben für die Ereignis- und Gemeinschaftsfelder, 6 Spielfiguren aus Kunststoff, 6 Schlüssel aus Kunststoff, 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld, 3 Würfel, 32 Häuser und 12 Hotels.

DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel von MONOPOLY ist, durch An- und Verkauf von Besitzrechten sowie Vermietung von Grundstücken, Häusern und/oder Hotels der reichste Spieler zu werden.

Die Spieler starten auf dem LOS-Feld und würfeln ihre Spielfiguren im Uhrzeigersinn rund um das Spielbrett. Landet eine Spielfigur auf einem Grundstück, das noch niemandem gehört, so kann es der Spieler kaufen. Will aber der Spieler nicht kaufen, wird das Grundstück an denjenigen versteigert, der am meisten bietet. Spieler, die Grundstücke besitzen, erhalten Miete von allen anderen Spielern, die darauf landen. Da der Bau von Häusern und Hotels die Mieten beträchlich erhöht, sollte man möglichst viele Gebäude errichten. Bei Geldmangel können Sie Grundstücke beleihen und dafür Geld von der Bank erhalten. Die Anweisungen der Ereignis- und Gemeinschaftsfelder müssen immer befolgt werden. Manchmal wandert ein Spieler auch in das Gefängnis. MONOPOLY ist das klassische Spiel um Geld und Besitz.

SPIELVORBEREITUNG

Ziehen Sie die Rückseite beider Hälften des selbstklebenden Spielbrettes ab und setzen Sie die Spielbretthälften auf die Kunststoff-Unterlage. Achten Sie dabei darauf, dass das Monopoly-Logo genau in der Mitte liegt. (Siehe Abb. 1). Drücken Sie die Besitzrechtkarten sowie die Listen mit den Aufgaben für die Ereignis- und Gemeinschaftsfelder aus dem Kartonrahmen. Die Spielfiguren und Schlüssel lösen Sie aus ihren Kunststoffrahmen (verwenden Sie dafür ggf. eine Sicherheitsschere). Danach stellen Sie die Spielfiguren auf das LOS-Feld. Die Schlüssel, Häuser, Hotels und Würfel lassen Sie neben dem Spielbrett liegen. Sortieren Sie das Spielgeld nach den verschiedenen Beträgen und legen Sie die Stapel neben das Spielbrett. Nun sucht sich jeder Spieler eine Spielfigur aus.

Abbild. 1.

DIE BANK

Die Spieler wählen einen Bankhalter, der auch ein guter Auktionator sein sollte. Der Bankhalter teilt an jeden Spieler € 1.500 Spielgeld in folgender Sortierung aus:

2 x € 500	4 x € 100	1 x € 50	1 x € 20
2 x € 10	1 x € 5	5 x € 1	

Das übrige Geld verwaltet der Bankhalter. Geht der Bank das Geld aus, kann der Bankhalter zusätzliches Spielgeld herstellen und in der benötigten Menge ausgeben. Dafür schreibt er auf kleine Zettel die entsprechenden Werte und darüber den Hinweis „Zusatzgeld".

DER SPIELABLAUF

Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf ist zuerst an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der erste Spieler würfelt mit zwei Würfeln und bewegt seine Spielfigur in der Richtung des LOS-Pfeils um die Summe beider Würfel weiter. Je nachdem, auf welchem Feld ein Spieler landet, kann er die folgenden Aktionen durchführen:

- ein Grundstück (Straßen oder andere Besitztümer) kaufen
- Miete zahlen (falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt)
- Steuern zahlen
- würfeln, um seine Aufgabe des Ereignis- oder Gemeinschaftsfelds zu erfahren und zu erfüllen
- ins Gefängnis gehen
- auf dem Frei-Parken-Feld ausruhen
- das Gehalt von € 200 einziehen
- im Gefängnis „nur zu Besuch" sein.

PASCH

Bei einem Pasch (beide Würfel gleiche Augenzahl) führt der Spieler seinen Zug wie gewohnt aus, und zwar mit allen Rechten und Pflichten die daraus entstehen. Danach muss er noch einmal würfeln. Wirft der Spieler dreimal hintereinander einen Pasch, so darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muss sich mit seiner Spielfigur direkt ins Gefängnis begeben. Danach ist sein Zug zu Ende.

ÜBER LOS GEHEN

Jedesmal, wenn ein Spieler mit seiner Figur das LOS-Feld erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von € 200.

LANDEN AUF EINEM GRUNDSTÜCK OHNE BESITZER

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstück, das noch kein anderer Spieler besitzt, kann er die entsprechende Besitzrechtkarte von der Bank zum aufgedruckten Preis kaufen. Entschließt sich der Spieler, das Grundstück zu kaufen, zahlt er den aufgedruckten Preis an die Bank und erhält danach vom Bankhalter die entsprechende Besitzrechtkarte.

Wenn der Spieler das Grundstück nicht kauft, versteigert der Bankhalter sofort die Karte. Jeder kann mitsteigern – auch der Spieler, der vorher den normalen Kauf abgelehnt hat. Der Meistbietende zahlt sofort den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält dafür die Besitzrechtkarte.

LANDEN AUF EINEM GRUNDSTÜCK MIT BESITZER

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstück, das bereits verkauft ist, muss er an

den Eigentümer Miete zahlen. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt.

Es ist von Vorteil, alle Straßen einer Farbgruppe zu besitzen, da der Eigentümer dann bei Straßen, auf denen noch keine Häuser oder Hotels gebaut wurden, sogar die doppelte Miete kassieren kann. Ein Spieler, der alle Straßen einer Farbgruppe besitzt, darf doppelte Miete verlangen, auch wenn eines der Grundstücke mit einer Hypothek belastet ist.

LANDEN AUF DEM WASSER- ODER ELEKTRIZITÄTSWERK

Wer auf einem dieser Felder landet, kann es kaufen, sofern es noch frei ist. Wie bei den normalen Grundstücken muss der aufgedruckte Preis an die Bank bezahlt werden. Ist das Werk bereits verkauft, muss der Spieler, der darauf gelandet ist, Miete an den Eigentümer zahlen. Die Höhe der Miete richtet sich nach den gewürfelten Augen (des Zuges, mit dem die Spielfigur auf das Werk gezogen wurde). Besitzt der Eigentümer nur eines der Werke, ist die Miete 4-mal so hoch, wie die Augen auf beide Würfeln. Besitzt der Eigentümer beide Werke, so ist die Miete 10-mal so hoch. Wenn Sie das Werk nicht kaufen möchten, wird es vom Bankhalter an den Meistbietenden versteigert, wobei Sie selbst an der Versteigerung teilnehmen dürfen.

LANDEN AUF BAHNHÖFEN

Wer als erster auf einem Bahnhof landet, hat die Chance, ihn zu kaufen. Andernfalls versteigert die Bank diesen Bahnhof sofort. Es gelten die gleichen Bedingungen wie für normale Grundstücke (Straßen). Gehört der Bahnhof aber bereits einem anderen Spieler, so muss derjenige, dessen Spielfigur darauf gelandet ist, Miete bezahlen (die der Eigentümer verlangen muss). Die Höhe der Miete ist auf der Karte aufgedruckt und sie hängt davon ab, wie viele Bahnhöfe der Eigentümer besitzt.

LANDEN AUF EINEM EREIGNIS- ODER GEMEINSCHAFTSFELD

Wenn Sie mit Ihrer Spielfigur auf einem dieser Felder landen, würfeln Sie mit drei Würfeln. Haben Sie z.B. eine 12 gewürfelt, dann suchen Sie sich aus der Aufgabenliste für das jeweilige Feld (Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld) die Aufgabe mit der Nr. 12 heraus. Die entsprechende Anweisung müssen Sie sofort ausführen, es sei denn Sie erhalten einen „Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Schlüssel. In diesem Fall nehmen Sie sich einen der Kunststoff-Schlüssel und bewahren ihn auf, bis Sie ihn verwenden können.

Wenn Sie laut Anweisung einen bestimmten Betrag zahlen müssen (z.B. eine Strafe oder Schulgebühren), dann zahlen Sie das entsprechende Geld bar an die Bank.

FREI PARKEN

„Frei Parken" ist ein Ausruhfeld. Hier passiert gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw).

DAS GEFÄNGNIS

Sie landen im Gefängnis, wenn Sie:

- auf das Feld „Gehe in das Gefängnis" kommen,
- die Ereignis- oder Gemeinschaftsfelderaufgabe „Gehe in das Gefängnis" würfeln *oder*
- dreimal hintereinander einen Pasch würfeln.

Wenn Sie ins Gefängnis geschickt werden, ist Ihr Zug sofort beendet. Sie dürfen kein Gehalt von € 200. einziehen, selbst wenn Sie auf Ihrem Weg ins Gefängnis über LOS kommen. Ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, kann Miete kassieren und Grundstücke erwerben und verkaufen sowie Häuser und/oder Hotels bauen.

Sie kommen aus dem Gefängnis frei, wenn Sie:

- in einem Ihrer nächsten drei Züge einen Pasch würfeln,
- einen „Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Schlüssel einsetzen, sofern Sie einen besitzen,
- eine Geldstrafe von € 50. zahlen *oder*
- einem anderen Spieler einen „Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Schlüssel zu einem mündlich vereinbarten Preis abkaufen.

Nachdem Sie zum dritten Mal gewürfelt haben (d.h. also bereits Ihre dritte Runde im Gefängnis verbracht haben), zahlen Sie sofort € 50. als Strafe an die Bank. Sollten Sie beim dritten Mal einen Pasch würfeln, wird Ihnen die Geldstrafe erlassen. Danach können Sie mit Ihrer Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl weiterziehen und Ihre Runde normal ausführen.

Wenn Sie mit Ihrer Spielfigur im normalen Verlauf des Spiels auf dem Gefängis-Feld landen, dann sind Sie „nur zu Besuch". Wenn Sie das nächste Mal an der Reihe sind, spielen Sie wie gewohnt weiter.

HÄUSER

Ein Spieler kann nur dann Häuser an Straßen bauen, wenn er alle Straßen einer Farbgruppe besitzt.
Wenn Sie von der Bank ein Haus kaufen, können Sie es an irgendeiner Straße Ihrer Farbgruppe bauen. Kaufen Sie ein zweites Haus, müssen Sie es an einer noch unbebauten Straße dieser Gruppe bauen oder an einer Straße einer anderen Farbgruppe, die Ihnen gehört. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtkarte der Straße. Sie dürfen jederzeit während Ihres Zugs so viele Häuser kaufen und bauen, wie es Ihre finanzielle Situation zulässt.

Es muss jedoch gleichmäßig gebaut werden, d.h. Sie dürfen an einer Straße erst dann ein weiteres Haus bauen, wenn an den anderen Straßen der Farbgruppe jeweils die gleiche Anzahl an Häusern steht. Insgesamt dürfen an jeder Straße maximal 4 Häuser gebaut werden. Genau wie der Aufbau der Häuser gleichmäßig sein muss, hat auch der Abbau bzw. das Verkaufen der Häuser gleichmäßig zu erfolgen. Wenn *irgendeine* Straße einer Farbgruppe mit einer Hypothek belastet ist, darf an allen Straßen der Farbgruppe nicht gebaut werden.

HOTELS

Wenn ein Spieler an **allen** Straßen einer Farbgruppe 4 Häuser gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel kaufen. Ein Hotel kostet 4 Häuser (die gibt er sofort an die Bank zurück) plus den Preis für ein weiteres Haus – siehe Besitzrechtkarte. Der Spieler kann das Hotel an irgendeiner Straße dieser Gruppe aufstellen. An jeder Straße kann nur ein Hotel gebaut werden.

VERKAUF VON BESITZRECHTEN

Unbebaute Straßen, Bahnhöfe sowie das Wasser- und Elektrizitätswerk können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. Es kann jedoch keine Straße an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn an irgendeiner Straße dieser Farbgruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Besitzer eine Straße aus dieser Farbgruppe verkaufen darf. Grundstücke, die mit einer Hypothek belastet sind, dürfen nicht an die Bank aber an andere Spieler verkauft werden.

Häuser und Hotels dürfen jederzeit – aber nur an die Bank – verkauft werden. Die Bank zahlt nur den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Bei Hotels zahlt die Bank den halben Kaufpreis des Hotels plus den halben Kaufpreis für die vier Häuser, die für den Kauf des Hotels an die Bank gegeben wurden.

HYPOTHEKEN

Wer kein Bargeld mehr besitzt, aber Geld bezahlen muss, kann sich durch die Aufnahme von Hypotheken Geld beschaffen. Der Hypothekenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtkarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10 % vom Hypothekenwert; er ist zahlbar, wenn die Hypothek zurückgezahlt wird. Wenn ein hypothekarisch belastetes Besitztum übertragen wird, kann der neue Inhaber die Hypothek sofort zurückzahlen. Er muss in diesem Falle außer der Hypothek auch die nun fälligen 10 % Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzrechtkarten die Hypothek nicht, muss er trotzdem die fälligen 10 % Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10 % zusätzlich zur Hypothekensumme. Um zu zeigen, dass ein Grundstück belastet ist, wird die entsprechende Besitzrechtkarte umgedreht, so dass nun die Rückseite (rot) nach oben zeigt.

Bevor ein Grundstück belastet werden kann, muss der Eigentümer alle Gebäude, die auf diesem Grundstück sowie auf allen anderen Straßen derselben Farbgruppe errichtet waren, an die Bank zurückgeben.

BANKROTT

Wenn Sie der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld schulden, als Sie aus Ihren Besitztümern aufbringen können, werden Sie für bankrott erklärt und dürfen nicht mehr weiterspielen.

Ist die Bank Ihr Gläubiger, dann erhält die Bank Ihr gesamtes Bargeld sowie Ihre Besitzrechtkarten. Danach versteigert der Bankhalter Ihr ehemaliges Besitztum an den Meistbietenden. Die „Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Schlüssel aus Ihrem Besitz legen Sie wieder seitlich neben das Spielbrett.

Sollte ein anderer Spieler Sie in den Ruin gestürzt haben (z.B. indem er von Ihnen sehr hohe Mieten verlangt), werden Ihre Häuser und Hotels zum halben Kaufpreis an die Bank zurückgezahlt. Der Gläubiger erhält danach Ihr sämtliches Bargeld, alle Besitzrechtkarten und ggf. Ihre „Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Schlüssel. Sind einige Ihrer Besitztümer mit Hypotheken belastet, übergeben Sie auch diese an Ihren Gläubiger. Ihr Gläubiger muss dann sofort die 10 % Zinsen an die Bank zahlen und entscheiden, ob er die Hypothek übernimmt oder sofort voll an die Bank zurückzahlt.

DAS ENDE DES SPIELS

Der letzte Spieler, der noch im Spiel ist, gewinnt!

EINIGE TIPPS

Wenn Sie einen höheren Mietbetrag zahlen müssen, als Sie bar aufbringen können, dann können Sie Ihren Gläubiger zum Teil in bar und zum Teil mit Besitztümern auszahlen. Achten Sie immer gut darauf, sämtliche Mieten zu kassieren, sobald einer Ihrer Mitspieler auf Ihren Besitztümern landet. Nur die Bank darf einem Spieler Geld leihen, und auch dann nur in Form von Hypotheken.

kompakt

Hasbro

www.hasbro.de

© 2005 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Auhofstraße 190, 1130 Wien. Tel. 01 8799 780.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

PARKER

0605**01324**100