

GEBÄUDE



Häuser bauen

Sobald Sie alle Straßen einer Farbgruppe besitzen, können Sie Häuser kaufen. (Sie müssen damit nicht warten, bis Sie am Zug sind.) Zahlen Sie der Bank den Hauspreis der Besitzrechtkarte und stellen Sie ein Haus auf die Straße. Sie müssen gleichmäßig bauen. Auf jeder Straße der Gruppe muss ein Haus stehen, bevor Sie auf einer Straße ein zweites Haus bauen. Auf jeder Straße dürfen höchstens 4 Häuser stehen.

Hotels bauen

Wenn auf einer Straße 4 Häuser stehen, können Sie sie gegen Bezahlung in ein Hotel umwandeln. Geben Sie die 4 Häuser der Bank zurück, zahlen Sie den Preis für das Hotel (siehe Besitzrechtkarte) und stellen Sie ein Hotel auf die Straße. Auf einer Straße darf maximal 1 Hotel stehen. Weitere Gebäude dürfen nicht mehr dazukommen. Sie dürfen eine Straße nicht bebauen, wenn eine andere Straße der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

Mangel an Gebäuden?

Wenn mehrere Spieler das letzte Haus oder Hotel der Bank kaufen möchten, wird es versteigert. Das Anfangsgebot beträgt 10, alle Spieler dürfen in Schritten à 1 mitbieten. Sie müssen dabei nicht die Spielreihenfolge beachten. Der Betrag geht an die Bank.

Keine Gebäude mehr da?

Sie müssen warten, bis andere Spieler Gebäude an die Bank zurückverkaufen.

VERHANDELN & TAUSCHEN

Sie dürfen Ihre Grundstücke jederzeit an Mitspieler verkaufen oder mit ihnen tauschen.

Vor dem Verkauf oder Tausch einer Straße müssen Sie alle Gebäude der Farbgruppe an die Bank zurückverkaufen. Gebäude dürfen Sie nicht an andere Spieler verkaufen oder mit ihnen tauschen.

Grundstücke können gegen Bargeld verkauft, gegen andere Grundstücke getauscht und/ oder gegen „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten getauscht werden. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die beteiligten Spieler selbst.

Mit Hypotheken belastete Besitzer dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden.

Der neue Besitzer muss dann sofort:

Die Hypothek auflösen (d.h. der Bank den Auflösungsbetrag zahlen), **oder die Hypothek aufrechterhalten** (d.h. der Bank sofort 10 % Zinsen vom Hypothekenwert zahlen).

HILFE! ICH BIN PLEITE!

1 Versuchen Sie, Geld aufzutreiben.

Wenn Sie Ihre Schulden nicht bezahlen können, versuchen Sie, sich durch den Verkauf von Gebäuden an die Bank und/oder die Aufnahme von Hypotheken Geld zu beschaffen.

Gebäude verkaufen

Verkaufen Sie Hotels zum halben Kaufpreis an die Bank und tauschen Sie sie gegen 4 Häuser ein.

Verkaufen Sie Häuser zum halben Kaufpreis an die Bank. Häuser müssen gleichmäßig über die Farbgruppe verteilt verkauft werden.

Hypothek aufnehmen

Um eine Hypothek auf ein Grundstück aufzunehmen, verkaufen Sie zunächst alle Gebäude dieser Farbgruppe zum halben Kaufpreis an die Bank.

Hypothek aufnehmen: Drehen Sie die Besitzrechtkarte um und lassen Sie sich von der Bank den Hypothekenwert auszahlen.

Hypothek auflösen: Zahlen Sie den gezeigten Auflösungsbetrag an die Bank (Hypothekenwert +10 %) und drehen Sie die Karte wieder um.

Für Grundstücke mit Hypothek können Sie keine Miete kassieren. Für die anderen (unbelasteten) Straßen derselben Gruppe gilt aber die höhere Miete, wenn Ihnen die komplette Farbgruppe gehört.

Dasselbe gilt für die unbelasteten Bahnhöfe und Versorgungswerke.

2 Wenn Sie immer noch Schulden haben, sind Sie pleite und scheiden aus dem Spiel aus!

Schulden bei einem Mitspieler?

Übergeben Sie ihm alle Ihre belasteten Grundstücke und Ihre „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte(n).

Der neue Besitzer muss dann sofort: **Die Hypothek auflösen** (d.h. der Bank den Auflösungsbetrag zahlen), **oder die Hypothek aufrechterhalten** (d.h. der Bank sofort 10 % Zinsen vom Hypothekenwert zahlen).

Schulden bei der Bank?

Geben Sie alle Ihre Grundstücke an die Bank zurück. Die Hypotheken verfallen.

Ihre Grundstücke werden sofort einzeln versteigert.

Stecken Sie Ihre „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte(n) unter den jeweiligen Kartenstapel zurück.

Die übrigen Spieler machen so lange weiter, bis nur noch einer übrig ist.

Dieser Spieler gewinnt!



SUPERTIPPS

Verzichten Sie auf Hausregeln, damit das Spiel kurz und knackig bleibt!

Lassen Sie Grundstücke immer versteigern, wenn Spieler zwar darauf landen, sie aber nicht kaufen möchten. Leihen Sie sich untereinander kein Geld und verabreden Sie nicht, auf Mietzahlungen zu verzichten. Legen Sie niemals Geld in die Mitte des Spielplans: Sie erhalten keinen Bonus, wenn Sie auf „Frei Parken“ landen!

Das berühmte Spiel um den großen Deal



Die Titel HASBRO GAMING und MONOPOLY sowie die dazugehörigen Logos, die Gestaltung des Spielplans, die vier Eckfelder, Name und Figur des MR. MONOPOLY sowie alle Elemente des Spielplans und die Spielfiguren sind eingetragene Marken von Hasbro, Inc. für das MONOPOLY-Gesellschaftsspiel inklusive Spielausstattung. © 1935, 2021 Hasbro.

MONOPOLY und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 1935, 2021 Hasbro.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de



ELTERN:
www.monopoly.com

0722C1009594



Das berühmte Spiel um den großen Deal



- INHALT**
- Spielplan
 - 8 Spielfiguren
 - 28 Besitzrechtkarten
 - 16 Ereigniskarten
 - 16 Gemeinschaftskarten
 - 32 Häuser
 - 12 Hotels
 - 2 Würfel
 - 1 Satz Spielgeld



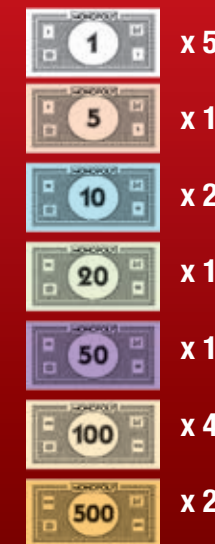
SPIELVORBEREITUNG

1 Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Er kümmert sich um:

- Das Geld der Bank
- Häuser
- Hotels
- Besitzrechtkarten
- Auktionen

Der Bankhalter darf selbst mitspielen, aber er muss sein Geld vom Geld der Bank getrennt halten.

2 Jeder Spieler erhält als Startkapital:



(Summe = 1500)



LOS GEHT'S!

Ziel des Spiels

Ziehen Sie um den Spielplan und kaufen Sie so viele Grundstücke wie möglich. Je mehr Sie besitzen, desto mehr Miete kassieren Sie. Wer am Ende des Spiels nicht pleite ist, hat gewonnen!

Wer fängt an?

Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Wenn Sie am Zug sind

1. Werfen Sie beide Würfel.
2. Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
3. Auf welchem Feld sind Sie gelandet? Führen Sie Ihren Zug gemäß den Regeln zu diesem Feld aus. Lesen Sie im Abschnitt DIE SPIELPLANFELDER nach.

Haben Sie einen Pasch gewürfelt?

Führen Sie Ihren Zug normal durch, würfeln danach erneut und machen noch einen Zug.

Achtung! Wer 3-mal nacheinander einen Pasch würfelt, muss sofort ins Gefängnis! Führen Sie dabei Ihren dritten Zug nicht aus.

4. Ihr Zug ist vorbei. Der Spieler links von Ihnen kommt als Nächstes an die Reihe.

Und los geht's!

Mehr brauchen Sie nicht zu wissen, also legen Sie los. Schauen Sie die Felder jeweils nach, sobald Sie auf ihnen landen.

DIE SPIELPLANFELDER

GRUNDSTÜCKE

Es gibt drei Arten von Grundstücken: Straßen (in Farbgruppen), Bahnhöfe und Versorgungswerke.

Freie Grundstücke

Wenn Sie auf einem freien Grundstück (Straße, Bahnhof oder Versorgungswerk) ohne Besitzer landen, müssen Sie das Grundstück kaufen oder es versteigern lassen.

Sie möchten kaufen?

Zahlen Sie den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und nehmen Sie sich dafür die entsprechende Besitzrechtkarte.

Sie möchten nicht kaufen?

Der Bankhalter übernimmt die Versteigerung. Gebote starten bei 10 und bei jedem weiteren Gebot erhöht sich der Preis um jeweils 1. Jeder Spieler darf mitbieten, wobei die Reihenfolge der Spieler nicht beachtet werden muss. Der Bankhalter beendet die Auktion, sobald kein Spieler mehr das Gebot erhöhen möchte. Der Höchstbietende bezahlt den gebotenen Betrag an die Bank und erhält die Karte. Möchte niemand ein Gebot abgeben, dann bleibt die Besitzrechtkarte bei der Bank.

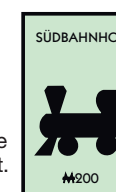
Sammeln Sie Farbgruppen!

Wenn Sie alle Straßen einer Farbe besitzen:

- Können Sie die doppelte Miete für diese Straßen kassieren!
- Können Sie Häuser und Hotels bauen und sogar noch mehr Miete kassieren! Siehe GEBÄUDE.

Grundstücke mit Besitzer

Wenn Sie auf einem Grundstück landen, das einem Mitspieler gehört, muss der Besitzer dieses Grundstücks die Miete von Ihnen einfordern. Wenn der Besitzer dies tut, müssen Sie die Miete bezahlen. Wenn der Besitzer nicht nach der Miete fragt, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat, müssen Sie die Miete nicht bezahlen!



Versorgungswerke

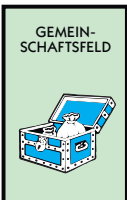
Werfen Sie die Würfel erneut, um die Miete zu ermitteln. Wenn der Besitzer ein Werk hat, zahlen Sie ihm Ihren Wurf x 4. Besitzt der Spieler beide Werke, zahlen Sie ihm Ihren Wurf x 10.

AKTIONSFELDER



LOS

Wenn Sie über LOS gehen oder darauf landen, erhalten Sie von der Bank 200.



Ereignis- & Gemeinschaftsfeld

Ziehen Sie die oberste Karte vom jeweiligen Stapel und führen Sie sie sofort aus. Danach legen Sie die Karte unter den Stapel zurück.



Einkommen- & Zusatzsteuer

Zahlen Sie den gezeigten Betrag an die Bank.



Frei Parken

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts.



Nur zu Besuch

Keine Panik. Wenn Sie hier landen, stellen Sie Ihre Figur einfach auf den „Nur zu Besuch“-Bereich.

Gehen Sie in das Gefängnis

Stellen Sie Ihre Spielfigur sofort in das Gefängnis! Kassieren Sie kein Gehalt von 200 für das Überqueren von LOS. Ihr Zug ist danach beendet. Während Sie im Gefängnis sind, dürfen Sie trotzdem Miete kassieren, an Auktionen teilnehmen, Häuser und Hotels kaufen, Hypotheken aufnehmen und mit anderen Spielern handeln.



Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?

Dafür gibt es 3 Möglichkeiten:

1. Zahlen Sie am Anfang Ihres nächsten Zugs 50. Danach würfeln Sie und machen einen normalen Zug.
2. Spielen Sie am Anfang Ihres nächsten Zugs eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte aus. Entweder Sie besitzen eine oder Sie kaufen sie von einem anderen Spieler. Legen Sie die Karte unter den entsprechenden Stapel, würfeln Sie und ziehen Sie.
3. Würfeln Sie im nächsten Zug einen Pasch. Dann sind Sie sofort frei! Mit diesem Würfelwurf ziehen Sie direkt aus dem Gefängnis heraus. Ihr Zug ist beendet. Sie dürfen 3 Runden lang versuchen, einen Pasch zu würfeln. Werfen Sie auch in der dritten Runde keinen Pasch, kaufen Sie sich mit 50 frei und ziehen Sie mit Ihrem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.