

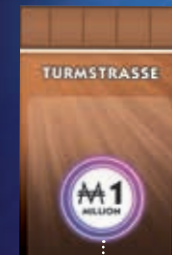
## KARTEN



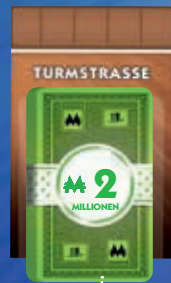
Jeder Spieler besitzt dieselbe Anzahl an Cash-Karten, mit Werten von **¥2 MILLIONEN** bis **¥12 MILLIONEN**.

**Du musst alle Cash-Karten ausspielen, die du aufgedeckt hast.**

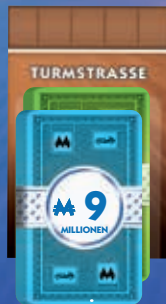
- Eine Cash-Karte kann auf einem beliebigen Grundstück abgelegt werden, wenn der Wert der Karte höher als der des Grundstücks oder der bereits darauf liegenden Cash-Karte ist.
- Auf einem Grundstück darf immer nur jeweils eine Cash-Karte abgelegt werden. Es dürfen keine Cash-Karten miteinander kombiniert werden, um ihren Wert zu steigern.
- Kannst du eine Cash-Karte auf keinem Grundstück ablegen, lege sie am Ende deines Zugs auf dem Ablagestapel ab.



Grundstückswert



Höher als Grundstückswert



Höher als oben liegende Cash-Karte



### Bankrott

Deckst du eine Bankrott-Karte auf, ist dein Zug sofort beendet (es sei denn, du hast eine Glückskarte). Das bedeutet, dass du keine weiteren Karten aufdecken darfst! Lege alle Karten, die du in diesem Zug aufgedeckt hast, auf einem Ablagestapel neben deinem Ziehstapel ab.



### Glückskarte

Diese Karten schützen dich vor einem Bankrott! Deckst du eine Bankrott-Karte auf, *nachdem* du eine Glückskarte aufgedeckt hast, darfst du deinen Zug normal weiterführen. Aber Achtung! Eine Glückskarte schützt dich nur vor einem Bankrott. Deckst du eine zweite Bankrott-Karte auf, hast aber keine zweite Glückskarte, ist dein Zug beendet. Lege Glückskarten am Ende deines Zugs in deinem Ablagestapel ab. **Sie können nicht für später aufbewahrt werden.**



### Figur

Wenn du deine Figurenkarte aufdeckst, kannst du sie in diesem Zug benutzen oder aufbewahren, um sie zu einem späteren Zeitpunkt während dieser Runde zu verwenden, nachdem du gewürfelt und Karten aufgedeckt hast. Um deine Figurenkarte zu benutzen, lege sie auf ein **freies** Eckfeld und befolge die Regeln dieses Spielfelds. (Lies im Abschnitt **DIE SPIELFELDER** nach.) Deine Figurenkarte bleibt bis zum Ende der Runde auf dem Feld liegen.



### 2 Aufdecken

Hast du eine 2 Aufdecken-Karte umgedreht, kannst du sie behalten, um sie später während dieser Runde zu verwenden. Du kannst sie bei einem Zug eines Mitspielers verwenden, nachdem dieser seine gewürfelte Anzahl an Karten aufgedeckt, oder „Ausgezockt!“ ausgerufen hat und ihn dazu zwingen, zwei weitere Karten aufzudecken. Mit etwas Glück ist eine davon eine Bankrott-Karte! Nachdem du diese Karte benutzt hast, lege sie auf deinem Ablagestapel ab.



### Nix da!

Hast du deine Nix da!-Karte aufgedeckt, kannst du sie behalten, um sie während dieser Runde zu verwenden. Du kannst sie ausspielen, während ein anderer Spieler am Zug ist, um ihn von Folgendem abzuhalten:

- Eine Cash-Karte auf ein Grundstück zu legen, das du bereits besetzt hast. Dieses Grundstück ist nur für den Rest des Zugs dieses Spielers geschützt. Er darf seine Cash-Karte auf ein anderes Grundstück legen, wenn er es sich leisten kann!
- Eine 2 Aufdecken-Karte gegen dich auszuspielen. (Der Spieler darf die 2 Aufdecken-Karte für später aufheben.) Nachdem du deine Nix da!-Karte verwendet hast, lege sie auf dem Ablagestapel ab.



### Ereigniskarte

Eine Ereigniskarte kann sowohl einen Vorteil als auch einen Nachteil bedeuten! Würfelst du **?**, ziehe eine Ereigniskarte, lies sie laut vor und befolge sofort die Anweisungen. Danach wird sie aufgedeckt im Ablagestapel der Ereigniskarten abgelegt. Sollten euch die Ereigniskarten ausgehen, mischt einfach den Ablagestapel erneut durch.

## DIE SPIELFELDER



### Grundstücke

Lege deine Cash-Karten auf Grundstücke. Liegt deine Cash-Karte am Ende einer Runde oben auf einem Grundstück, nimm dir eines seiner Gebäude! **Gibt es auf einem Grundstück keine Gebäude mehr, dann braucht niemand mehr Cash darauf abzulegen, um die Runde zu beenden.**



### LOS

Wenn du hier deine Figurenkarte ablegst, darfst du dir aus deinem Ziehstapel eine Cash-Karte heraussuchen und diese sofort ausspielen. Danach musst du deinen Ziehstapel mischen.



### Frei Parken

Legst du deine Figurenkarte hier ab, darfst du eine beliebige Cash-Karte, die du in diesem Zug aufgedeckt hast, auf ein Grundstück von beliebigem Wert legen, auch wenn darauf bereits Karten liegen.



### Nur zu Besuch

Wenn du hier deine Figurenkarte ablegst, darfst du dir aus deinem Ablagestapel eine Cash-Karte heraussuchen und diese sofort ausspielen.



### Gehe in das Gefängnis

Legst du deine Figurenkarte hier ab, darfst du eine beliebige Cash-Karte eines Mitspielers vom Spielplan entfernen. Lege sie einfach auf dessen Ablagestapel.

## MR. MONOPOLYS GLÜCKSTIPPS



**Versucht euch zu merken, welche Karten ihr bereits bei vorherigen Zügen aufgedeckt habt, um ein Gefühl dafür zu haben, was sich noch in eurem Ziehstapel befinden könnte. Mitunter ist es eine gute Idee, zügig „Ausgezockt!“ auszurufen, wenn man sicher ist, dass sich noch Bankrott-Karten im Stapel befinden. Weiß man jedoch mit Sicherheit, dass alle Bankrott-Karten bereits im Ablagestapel sind, kann man mutig beliebig viele Karten aufdecken.**



**Achtet auch auf die Karten der anderen Spieler. Eine 2 Aufdecken-Karte lässt sich am besten bei einem Spieler ausspielen, der mit hoher Wahrscheinlichkeit noch eine Bankrott-Karte aufdecken wird.**



**Benutzt eure Figurenkarte strategisch! Die Felder „Frei Parken“ und „Gehe in das Gefängnis“ können euch Platz für eine eurer Cash-Karten verschaffen, die ihr sonst nicht hättet ausspielen können, während „LOS“ und „Nur zu Besuch“ euch helfen können, eure wertvollste Cash-Karte zu platzieren.**



**Versucht, eure Nix da!-Karte bis zum Ende der Runde aufzubewahren, denn dann wird das Spiel immer riskanter.**



**Konzentriert euch auf die teuersten Grundstücke! Sie haben größere Gebäude, die eure Skyline schneller bis zur Zielmarkierung auffüllen.**



**Ihr könnt euch auch auf Grundstücke konzentrieren, von denen ihr bereits ein Gebäude besitzt. Das Sammeln einer Farbgruppe könnte euch einen Vorteil verschaffen!**

Die Titel HASBRO 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, 2023 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



1122F8555100

ELTERN:  
[www.monopoly.com](http://www.monopoly.com)



8+  
2-4

## VERGESST ALLES, WAS IHR ÜBER MONOPOLY WUSTET!

MONOPOLY AUSGEZOCKT ist ein schnellebige Karten-Brettspiel. Einige Spielteile kommen euch vielleicht bekannt vor, haben jedoch eine andere Spielfunktion.



Wer am Zug ist, würfelt, aber es gibt keine Spielfiguren, die um den Spielplan ziehen. Stattdessen müssen die Spieler Karten aus ihrem Farbkarten-Stapel aufdecken.



Es gibt kein Spielgeld. Stattdessen befinden sich in den Kartenstapeln Cash- (und Bankrott-)Karten!



Ihr kauft auch bei diesem Spiel Grundstücke auf dem Spielplan, allerdings legt ihr dazu eure Cash-Karten auf die Spielfelder – und manchmal sogar auf die Karten anderer Spieler!



Gebäude stehen zuerst auf dem Spielplan. Wer am Ende einer Runde ein Grundstück besitzt, kann eines der entsprechenden Gebäude zu seiner Skyline hinzufügen.

**DER SPIELER MIT DER LÄNGSTEN SKYLINE AM SPIELLENDE GEWINNT!**



## VORBEREITUNG

### Inhalt

Spielplan • 4 Farbkarten-Stapel (jeweils 20 Karten) • 4 Übersichtskarten  
8 Ereigniskarten • 32 Gebäude • 4 Skyline-Rahmen • Würfel

**1** Sortiert die vier Stapel nach der Farbe.



**2** Jeder Spieler erhält:

#### Einen Farbkarten-Stapel:

Mische den Stapel und lege ihn verdeckt als Ziehstapel vor dir ab.

#### Einen Skyline-Rahmen



#### Eine Übersichtskarte

**3** Mischt die Ereigniskarten und legt sie verdeckt neben dem Spielplan ab.

**4** Stellt die Gebäude auf die Grundstücke auf dem Spielplan mit der gleichen Farbe. Die grauen Gebäude werden in die Mitte des Spielplans gestellt.

**5** Legt den Würfel neben den Spielplan.

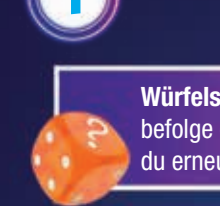


## LOS GEHT'S!

Alle Spieler werfen nacheinander den Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt. Danach geht's im Uhrzeigersinn reihum weiter.

### Wenn du am Zug bist

**1** WÜRFLE.



Würfelst du **?**, ziehe eine Ereigniskarte und befolge die Anweisungen. Danach würfelst du erneut.

**2** Welche Zahl hast du gewürfelt? Decke nacheinander **so viele** Karten (oder weniger) aus deinem Ziehstapel auf und lege sie offen nebeneinander. Möchtest du weniger Karten aufdecken, als du gewürfelt hast, sage laut „Ausgezockt!“

Deckst du eine Bankrott-Karte auf, ist dein Zug sofort beendet (es sei denn, du hast eine Glückskarte).

Lege **alle** Karten, die du in diesem Zug aufgedeckt hast, offen auf einem Ablagestapel neben deinem Ziehstapel ab und gib den Würfel an deinen linken Nachbarn weiter.



**MEHR BRAUCHT IHR NICHT ZU WISSEN, ALSO FANGT AN ZU SPIELEN!**  
Lest während des Spielens in diesen Regeln oder auf euren Übersichtskarten nach.

**3** Lege alle **Cash-Karten**, die du aufgedeckt hast, auf Grundstücke! (Der Wert deiner Karte muss höher sein, als der Wert dieses Grundstücks, oder einer bereits darauf liegenden Cash-Karte.) Lies im Abschnitt **KARTEN** nach, um zu erfahren, was du mit deinen aufgedeckten Karten machen musst.



**4** Dein Zug ist beendet. Der Spieler links von dir ist als Nächstes an der Reihe.

Spielt die Runde so lange weiter, bis auf allen Grundstücken mit Gebäuden mindestens eine Cash-Karte liegt. Nun werden die letzten Züge dieser Runde durchgeführt. Lest im Abschnitt **DIE RUNDE BEENDEN** nach.

## BEISPIEL-SPIELZÜGE

**Hut** wirft eine 4. Der Spieler deckt zuerst eine AA9 MILLIONEN-Karte, dann eine 2 AUFDÜCKEN-Karte und eine AA11 MILLIONEN-Karte auf. Um kein Risiko einzugehen, eine Bankrott-Karte aufzudecken, entscheidet sich der Spieler, aufzuhören, indem er laut „Ausgezockt!“ sagt.



Jetzt spielt er die aufgedeckten Karten aus. Er legt die AA9 MILLIONEN auf die Bahnhofstraße und die AA11 MILLIONEN auf die Schlossallee. Die 2 AUFDÜCKEN-Karte legt er beiseite, um sie später zu benutzen. Der Zug ist damit beendet.



**Rennauto** würfelt eine 6. Der Spieler deckt eine AA7 MILLIONEN, eine AA4 MILLIONEN und eine AA12 MILLIONEN auf und entscheidet sich dann, mit „Ausgezockt!“ den Zug zu beenden. Jetzt spielt jedoch **Hut** seine 2 AUFDÜCKEN-Karte aus und zwingt **Rennauto** so, weitere Karten aufzudecken. Nun deckt er eine Bankrott-Karte auf, wodurch der Zug sofort beendet ist und er muss alle aufgedeckten Karten in seinem Ablagestapel ablegen.



## DIE RUNDE BEENDEN

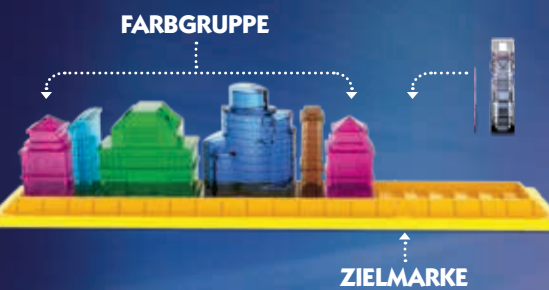
Der letzte Zug einer Runde beginnt, sobald auf allen Grundstücken mit Gebäuden mindestens eine Cash-Karte liegt. Der Spieler, der die letzte Cash-Karte abgelegt hat, beendet seinen Zug. Alle anderen Spieler können einen weiteren Zug vornehmen. Danach ist die Runde beendet.

**Hinweis:** Wird bei den letzten Zügen einer Runde eine Cash-Karte vom Spielplan entfernt und dadurch ein Grundstück aufgedeckt, wird die Runde trotzdem beendet.



### Gebäude sammeln

Liegt deine Cash-Karte am Ende einer Runde oben auf einem Grundstück, gewinnst du das Grundstück und erhältst eines seiner Gebäude! Stelle die Gebäude beginnend am gegenüberliegenden Ende der Zielmarkierung auf deinen Skyline-Rahmen. (Die Reihenfolge ist irrelevant.)



**Hast du ein Paar gleichfarbiger Gebäude?** Dann hast du eine Farbgruppe gesammelt und darfst deiner Skyline ein graues Gebäude hinzufügen. Gibt es nicht mehr genügend graue Gebäude, erhält das letzte der Spieler mit einer Farbgruppe der wertvollsten Grundstücke (beginnend mit der Schlossallee bis hin zur Turmstraße).



Spielt so viele Runden, bis die Skyline von mindestens einem Spieler die Zielmarkierung erreicht oder überschritten hat. Das Spiel ist damit beendet!

## EINE NEUE RUNDE BEGINNEN

Alle Spieler nehmen ihre eigenen Karten vom Spielplan auf und mischen all ihre Karten zusammen in einen Stapel. Die Ereigniskarten werden zwischen den Runden nicht gemischt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

## DAS ENDE DES SPIELS

Sobald die Skyline von mindestens einem Spieler am Ende einer Runde die Zielmarkierung erreicht hat, ist das Spiel beendet.

**Der Spieler mit der längsten Skyline gewinnt!**



Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Gebäuden in seiner Skyline.