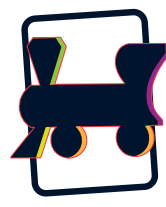


DIE SPIELPLANFELDER



Ereignisfeld

Beim Ereignisfeld dürfen Figuren noch einmal angeschoben werden. Dies ist besonders beim Ende einer Runde von Vorteil, da man eine letzte Chance hat, andere Figuren vom Spielplan zu schubsen oder auf einem Feld zu landen, mit dem man Geld kassieren kann. Wer noch einmal auf dem Ereignisfeld landet, darf seine Figur kein drittes Mal anschieben.



Bahnhof

Bewegt eure Spielfigur auf ein beliebiges **unbesetztes** Grundstück. Handelt strategisch klug! Vielleicht könnt ihr eine Farbgruppe ergattern oder einen Mitspieler daran hindern, für dieses Grundstück Geld einzustreichen, wenn euer Rundenmarker auf der Übersichtskarte vor seinem liegt.



Grundstücke

Genau darum geht es! Zielt auf die Grundstücke, um Farbgruppen zu sammeln und noch mehr Kohle zu machen! **Denkt daran:** Nur ein Spieler und eine Spielfigur können Geld für ein Grundstück kassieren. Der Spieler, dessen Rundenmarker auf der Übersichtskarte höher liegt, erhält das Geld zuerst.



Häuser

Auf Hausfeldern könnt ihr den doppelten Betrag für **eines** der Grundstücke kassieren, für welche ihr in dieser Runde Geld bekommen habt. **Ihr könnt den Geldbetrag nur einmal pro Runde verdoppeln.** Sollten zwei Figuren eines Spielers auf Hausfeldern stehen, so kann er nur für eine dieser Figuren den Betrag einziehen.



Zusatzsteuer

Zahlt für jedes Grundstück, für das ihr in dieser Runde Geld erhalten habt, **100** an FREI PARKEN. Auch wenn mehrere Figuren eines Spielers auf diesem Feld stehen, muss er nur einmal bezahlen.



Frei Parken

Zu Beginn des Spiels (und wann immer es am Ende einer Runde leer ist), legt der Bankhalter **500** über das Feld FREI PARKEN auf den Tisch. Der Spieler, der am Ende einer Runde die meisten Figuren auf FREI PARKEN hat, erhält das Geld über diesem Feld! Sollten sich gleich viele Figuren mehrerer Spieler darauf befinden, so wird das Geld aufgeteilt. Ist eine gleichmäßige Verteilung nicht möglich, lasst ihr den übrigen Betrag über dem Feld liegen.



Gehe in das Gefängnis

Landet ihr auf dem „Gehe in das Gefängnis“-Feld oder werdet dorthin geschubst, dann stellt ihr eure Figur sofort auf die Gefängniskarte. Um aus dem Gefängnis freizukommen, habt ihr zwei Möglichkeiten:

1. Zahlt sofort **100** an FREI PARKEN. Dann schnappt euch eure Figur und schiebt sie noch einmal an. **ODER**
2. Wartet bis zum Ende der Runde. Dann stellt eure Spielfigur vor euch. Ihr müsst nicht bezahlen, um am Ende einer Runde aus dem Gefängnis freizukommen.



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 Zubehörs sind eingetragene Marken von Hasbro, Inc. für das MONOPOLY-Gesellschaftsspiel inklusive Spielausstattung. © 1935, 2024 Hasbro.
MONOPOLY und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 1935, 2024 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



0823F8995100

ELTERN:
www.monopoly.com



Das berühmte Spiel um den großen Deal

MONOPOLY

KNOCK OUT



Eltern: Einfach den Code scannen und ein Demo-Video anschauen

Was ist anders bei MONOPOLY Knockout?

Dies ist ein Showdown der Spielfiguren!

Bei MONOPOLY KNOCKOUT gibt es keine Würfel und ihr erhaltet zu Beginn kein Bargeld! Stattdessen spielt ihr über Runden, lasst abwechselnd eure Figuren über den Spielplan gleiten und versucht, sie auf Grundstücken landen zu lassen.

Am Ende jeder Runde kassiert (oder zahlt) ihr Geld – je nachdem, wo eure Spielfiguren gelandet sind. Also zielt genau und schiebt eure Figuren geschickt an. Nur so könnt ihr sie auf den besten Grundstücken landen lassen und andere Spieler ins Gefängnis schubsen – oder sogar ganz vom Spielplan stoßen!

Spielt in Teams!

Wenn ihr mehr als 4 Spieler seid, dann spielt in Teams! Schnappt euch einfach einen Satz Spielfiguren und lasst sie abwechselnd über den Spielplan gleiten. Dann teilt ihr euch das Geld, das ihr verdient habt – oder verliert gemeinsam!

8+



INHALT

Spielplan • 16 gleitende Spielfiguren (4 rote, 4 gelbe, 4 grüne und 4 blaue) • 1 Gefängniskarte • 1 Übersichtskarte • 4 Rundenmarker (1 roter, 1 gelber, 1 grüner und 1 blauer) • 1 Satz Spielgeld

VORBEREITUNG

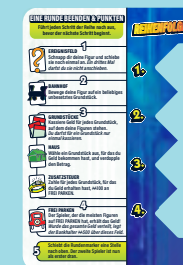
DIE BANK



GEFÄNGNISKARTE



ÜBERSICHTSKARTE



RUNDENMARKER



FIGURENSÄTZE



LOS

MONOPOLY

KNOCK OUT

SPIELPLAN

1 Breitet den Spielplan auf dem Tisch aus und legt die Gefängniskarte und die Übersichtskarte daneben. Sortiert das Geld in Stapel und legt es ebenfalls daneben: dies ist die Bank!

2 Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Er verteilt am Ende jeder Runde das Geld, das die Spieler verdient haben.

3 Der Bankhalter platziert **500** über dem Feld FREI PARKEN.

4 Bei 2 – 4 Spielern: Jeder Spieler schnappt sich einen Satz mit vier gleichfarbigen Spielfiguren und den entsprechenden Rundenmarker.

Bei 5 – 8 Spielern: Teilt euch in Teams auf. Jedes Team erhält einen Satz mit vier gleichfarbigen Spielfiguren. Die Mitglieder eines Teams schieben dann abwechselnd die Figuren aus ihrem Satz über den Spielplan.

5 Übrige Figurensätze und die dazugehörigen Rundenmarker werden aus dem Spiel entfernt.

WER FÄNGT AN?

In jeder Runde startet ein anderer Spieler. Wenn das Spiel zu Ende ist, hat jeder Spieler einmal begonnen.

1. Legt die Rundenmarker verdeckt hin und mischt sie durch.
2. Der Bankhalter wählt einen Rundenmarker aus und dreht ihn um. Dann schiebt er ihn in die oberste Öffnung der Übersichtskarte.
3. Der Bankhalter führt dies für alle übrigen Marker aus, bis alle in der Übersichtskarte platziert wurden. **Dies ist eure Reihenfolge für die erste Runde!**



Am Ende einer jeden Runde ändert sich die Reihenfolge. Siehe Abschnitt EINE NEUE RUNDE STARTEN.

LOS GEHT'S!

- Ihr spielt so viele Runden, wie Spieler bzw. Teams anwesend sind. Am Ende jeder Runde wechselt der Startspieler/das Startteam und das Spiel endet, wenn jeder Spieler (bzw. jedes Team) **einmal** begonnen hat.
- Außerdem könnt ihr am Ende **jeder Runde** Geld kassieren.
- Während jeder Runde lasst ihr der Reihe nach jeweils eine Figur wie auf der Übersichtskarte angegeben über den Spielplan gleiten.
- Sobald jeder Spieler alle vier seiner Figuren verwendet hat, endet die Runde.

Wer am Ende des Spiels das meiste Geld hat, gewinnt!

WENN DU AM ZUG BIST

1. Stelle dich an das Ende des Spielplans und platziere **eine** deiner Spielfiguren vor dem Bereich LOS!
2. Ziele mit deiner Figur auf ein bestimmtes Feld, dann schiebe sie an und versuche, sie dort landen zu lassen.
 - Wenn deine Figur vom Spielplan schlittert oder du eine andere Figur vom Spielplan schubst, werden sie für diese Runde aus dem Spiel entfernt.
 - Landest du auf „Gehe in das Gefängnis“, so stelle deine Figur **sofort** auf die Gefängniskarte. (Siehe IM GEFÄNGNIS?).

Landet deine Figur auf irgendeinem anderen Feld, dann lässt du sie dort bis zum Ende der Runde stehen – in der Hoffnung, dass niemand sie vom Spielplan stößt! **Dann lässt der Spieler mit dem nächsten Rundenmarker eine seiner Figuren losgleiten. So geht es weiter, bis alle Spieler alle ihre Figuren verwendet haben.**

IM GEFÄNGNIS?

Es gibt zwei Möglichkeiten, um aus dem Gefängnis freizukommen:

1. Zahle sofort, nachdem du auf „Gehe in das Gefängnis“ gelandet bist, **100** und lege das Geld über das Feld **FREI PARKEN**. Dann lasse diese Figur erneut losgleiten.

ODER

2. Nimm die Figur am Ende der Runde aus dem Spiel, ohne dafür zu bezahlen.

Wenn eine Spielfigur jemals zwischen Feldern landet oder umfällt, so zählt das Feld, auf dem die Figur überwiegend ist. Vergesst nicht, umgefallene Figuren wieder aufzustellen!



DIE RUNDE BEENDEN & PUNKTEN

Sobald jeder Spieler **alle vier** seiner Figuren verwendet hat, wird **jeder der folgenden Schritte abwechselnd** und wie auf der Übersichtskarte beschrieben ausgeführt.

Beispiel: Der Spieler, der begonnen hat, führt Schritt 1 aus, danach führt der zweite Spieler Schritt 1 aus usw.

1. **Schiebt Figuren auf dem Ereignisfeld der Reihe nach noch einmal an.** Bewegt die Figur vom Ereignisfeld auf LOS und lasst sie noch einmal schlittern! Wenn sie wieder auf dem Ereignisfeld landet oder dahin geschubst wird, bleibt sie dort und wird nicht noch einmal geschoben.

2. **Bewegt Figuren auf dem Bahnhofsfeld zu einem unbesetzten Grundstück eurer Wahl! Ihr dürft Figuren nicht auf Häuser oder die Felder „Frei Parken, Ereignis, Gehe in das Gefängnis oder Zusatzsteuer“ stellen.**

3. **Kassiert Geld und zahlt Steuern.**

Ihr dürft eure Figuren nicht bewegen, bevor ihr Folgendes in dieser Reihenfolge ausgeführt habt:

Kassiert Geld für Grundstücke!

Kassiert für Grundstücke, auf welchen sich eure Figuren befinden, den auf dem Spielplan gezeigten Betrag. **Für jedes Grundstück kann nur ein Spieler und zwar für eine Figur das Geld kassieren.**

- Befindet sich die Figur eines Spielers auf demselben Grundstück wie die eines anderen Spielers, so erhält der Spieler das Geld, dessen Rundenmarker auf der Übersichtskarte weiter oben liegt.
- Hat ein Spieler auf demselben Grundstück zwei Figuren, so erhält er nur für eine dieser Figuren das Geld.

Sammelt Farbgruppen-Boni

Wenn ihr für jedes Grundstück in einer Farbgruppe Geld kassiert habt, z. B. für alle drei roten Felder (Opernplatz, Theaterstraße und Museumstraße), dann könnt ihr **zusätzlich** zu diesem Geld den Bonuswert abstauben, der hier und am unteren Ende des Spielplans angegeben ist.

400 900 1200 1200 1500 1500 1800 2000

Kassiert für Häuser doppelt

Wenn ihr Spielfiguren auf einem Hausfeld habt, wählt **eines** der Grundstücke aus, für das ihr Geld bekommen habt. Dann könnt ihr diesen Betrag noch einmal einstreichen und erhaltet somit den **doppelten** Betrag vom Spielplan!

Zahlt Steuern!

Befindet sich eine eurer Spielfiguren auf dem Zusatzsteuer-Feld, so müsst ihr für jedes Grundstück, für das ihr in dieser Runde Geld erhalten habt, **100** an **FREI PARKEN** zahlen. **Ihr müsst nur einmal bezahlen**, egal, wie viele eurer Figuren sich auf diesem Feld befinden.

4. **Holt euch das Geld von FREI PARKEN!**

Nachdem jeder Spieler die obigen Schritte ausgeführt hat, erhält der Spieler mit den meisten Figuren auf **FREI PARKEN** das Geld, das über diesem Feld liegt. Bei einem Unentschieden teilen die jeweiligen Spieler den Betrag gleichmäßig untereinander auf. Sollte eine gleichmäßige Verteilung nicht möglich sein, bleibt der überschüssige Betrag für die nächste Runde liegen.

EINE NEUE RUNDE STARTEN

1. **Die Spieler schnappen sich all ihre Figuren** (auch die, die im Gefängnis sind) und stellen sie vor sich.
2. **Wurde das gesamte Geld über FREI PARKEN verteilt, so legt der Bankhalter 500 dorthin.** Sollte sich dort noch Geld befinden, so bleibt es für die nächste Runde liegen und es kommen keine weiteren Scheine hinzu.
3. **Die Reihenfolge wird angepasst**, indem der oberste Rundenmarker von der Übersichtskarte entfernt und an die unterste Stelle gelegt wird. Die restlichen Marker werden nach oben geschoben.



DAS ENDE DES SPIELS

Sobald ihr so viele Runden gespielt habt, wie Spieler (bzw. Teams) anwesend sind, endet das Spiel.

Nach Beenden der letzten Runde zählen alle Spieler ihr Geld. **Der Spieler (oder das Team) mit dem meisten Geld gewinnt!**

TIPPS & TRICKS



Knockt andere aus!

Befindet sich die Figur eines anderen Spielers auf einem Grundstück eurer Wahl (oder euch gefällt deren Position einfach nicht), dann versucht, eure eigene Spielfigur gegen diese schlittern zu lassen, um sie vom Spielplan zu schubsen oder auf das Zusatzsteuer-Feld oder ins Gefängnis zu befördern.

Manchmal sollte man auf Nummer sicher gehen!

Obwohl ihr mit den Grundstücken am unteren Ende des Spielplans weniger Geld scheffeln könnt, kann es sinnvoll sein, eure Figuren dort landen zu lassen. So könnt ihr einfacher Farbgruppen sammeln oder für diejenigen Spieler Hindernisse schaffen, die auf obere Grundstücke aus sind.

Manchmal lohnt es sich, mutig zu sein!

Befindet sich euer Rundenmarker an oberster Stelle der Übersichtskarte, denkt daran, als Erster das Geld einzuheimsen! Scheut euch nicht, eure Spielfigur auf ein Grundstück zu schieben, auf dem bereits jemand anderes steht!

Denkt daran: Bis zum Ende einer Runde ist nichts endgültig! Also könnt ihr eure Strategie jederzeit ändern!

Gebt Mitspielern eine zweite Chance.

Falls Spieler dabei sind, die jünger, nicht zielsicher oder einfach schlechte Verlierer sind, könnt ihr Folgendes versuchen: Wenn ein Spieler seine Figur über den Spielplan hinaus Schlittern lässt, darf er sie aufsammeln und es noch einmal probieren (dies gilt nicht, wenn er eine andere Figur trifft!). Ihr könntet es diesem Spieler kostenlos erlauben oder aber ihn für jeden neuen Versuch **100** an **FREI PARKEN** zahlen lassen.

BEISPIEL: EINE RUNDE BEENDEN & PUNKTEN



1. Auf dem Ereignisfeld befinden sich keine Figuren, also darf niemand sie noch einmal anschieben.
2. Der Spieler mit der blauen Figur darf diese vom Bahnhof auf ein beliebiges freies Grundstück bewegen und wählt die Lessingstraße.
3. Der Spieler mit der blauen Figur darf zuerst Geld kassieren, da sein Rundenmarker auf der Übersichtskarte an oberster Stelle ist. Die Spieler ziehen das Geld in der Reihenfolge der Übersichtskarte ein:



- A. Es stehen blaue Spielfiguren auf der Lessingstraße, der Goethestraße und der Schillerstraße. Somit verfügt dieser Spieler über eine komplette Farbgruppe! Er kassiert **750** und zusätzlich **1.500** für den Farbgruppen-Bonus.
 - B. Außerdem befindet sich eine blaue Figur auf einem Hausfeld. Er entscheidet sich, den Betrag für die Lessingstraße zu verdoppeln, das sind also noch einmal **250**!
 - C. Der rote Spieler kann keinen Betrag für die Goethestraße einheimsen, da der blaue Spieler zuerst an der Reihe war und sich diesen Betrag bereits geschnappt hat. Der rote Spieler kassiert **200** für die Münchener Straße.
 - D. Der grüne Spieler erhält **100** für die Turmstraße und bezahlt **100** Zusatzsteuer. Seine dritte Figur wurde über den Spielplan hinausgeschleudert und ist für diese Runde aus dem Spiel.
4. Rot und Grün teilen sich den Betrag über **FREI PARKEN**: Jeder erhält **250**.

EINE NEUE RUNDE STARTEN

1. Die Spieler schnappen sich all ihre Figuren (auch die rote, die im Gefängnis ist) und stellen sie vor sich.
2. Der Bankhalter legt **500** über **FREI PARKEN**.
3. Der Bankhalter entfernt den blauen Rundenmarker von der Übersichtskarte, schiebt den roten Marker an die oberste Stelle, den grünen Marker an die zweite Stelle und den blauen Marker an die dritte. In der nächsten Runde startet Rot!

