

AKTIONSFELDER



LOS

Wenn du über LOS gehst oder darauf landest, erhältst du 200 von der Bank.



Frei Parken

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts. Du kannst für ein Vorstellungsgespräch üben oder einfach auf der Webseite deiner Lieblings-Upcyclingboutique stöbern.



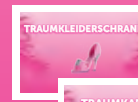
Traumfahrzeuge

Wenn du auf einem Traumfahrzeug landest, darfst du zu einer beliebigen Straße zwischen diesem und dem nächsten Traumfahrzeug ziehen. Wenn du über LOS kommst, ziehe 200 ein.

Traumkarriere und Traumkleiderschrank

Mit Traumkarriere- und Traumkleiderschrank-Karten hast du die Möglichkeit, einige der schönsten Barbie-Berufe und Fashion-Momente zu erleben. Einige dieser Karten kannst du behalten, bis du sie benutzen möchtest. Andere hingegen müssen sofort ausgeführt werden. Du darfst immer nur höchstens zwei Traumkarriere- oder Traumkleiderschrank-Karten aufbewahren. Stecke alle Karten, die du nicht behalten möchtest, zurück unter den entsprechenden Stapel.

Hast du bereits zwei Traumkarriere- oder Traumkleiderschrank-Karten und ziehst eine weitere, kannst du eine davon gegen die neue Karte austauschen, oder die neue Karte unter den entsprechenden Stapel zurückstecken. Ziehst du allerdings eine Traumkarriere- oder Traumkleiderschrank-Karte, die sofort ausgeführt werden muss, dann tust du dies. Hast du bereits zwei Karten, darfst du in diesem Fall beide behalten, denn die neu gezogene zählt dann nicht als dritte Karte.



Nur zu Besuch

Keine Panik. Wenn du hier landest, stelle deine Figur einfach auf den „Nur zu Besuch“-Bereich.



Gehe in das Gefängnis

Stelle deine Spielfigur sofort in das Gefängnis. Kassiere keine 200 für das Überqueren von LOS. Dein Zug ist damit beendet. Während du im Gefängnis bist, darfst du trotzdem Miete kassieren, bei Auktionen mitbieten, Traumhäuser kaufen und Straßen tauschen bzw. handeln. Deine „Du kannst alles sein“-Fähigkeit darfst du nicht benutzen.

Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?

Dafür gibt es 3 Möglichkeiten:

- 1. Zahle 50 am Anfang deines nächsten Zugs.** Danach würfelst du und machst einen normalen Zug.
- 2. Spiele am Anfang deines nächsten Zugs eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte aus,** sofern du eine hast (oder du kaufst sie von einem Mitspieler). Lege die Karte unter den entsprechenden Kartenstapel zurück, würfle und ziehe.
- 3. Würfle einen Pasch in deinem nächsten Zug.** Dann bist du sofort frei! Mit diesem Würfelwurf ziehst du direkt aus dem Gefängnis heraus und dein Spielzug ist beendet. Dies darfst du 3 Runden lang versuchen. Wirfst du auch in der dritten Runde keinen Pasch, kaufst du dich mit 50 frei und ziehst mit deinem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.

TRAUMHÄUSER BAUEN

Sobald du alle Straßen einer Farbgruppe besitzt, kannst du Traumhäuser kaufen. (Du musst damit nicht warten, bis du am Zug bist.) Zahle der Bank den Preis auf der Besitzrechtkarte und stelle ein Traumhaus auf die Straße. Auf jeder Straße darf nur 1 Traumhaus stehen.



VERHANDELN & TAUSCHEN

Du darfst Straßen jederzeit von anderen Spielern kaufen, selbst welche an sie verkaufen oder mit ihnen tauschen. Vor dem Verkauf oder Tausch einer Straße musst du alle Traumhäuser der Farbgruppe an die Bank zurückverkaufen. Traumhäuser dürfen nicht an andere Spieler verkauft oder mit ihnen getauscht werden. Straßen können gegen Bargeld verkauft, gegen andere Straßen getauscht und/oder gegen „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten getauscht werden. Die Beträge vereinbaren die beteiligten Spieler selbst.

HILFE! ICH BIN PLEITE!

1. Versuche, an Geld zu kommen.

Wenn du deine Schulden nicht bezahlen kannst, versuche dir durch den Verkauf von Traumhäusern oder Straßen an die Bank Geld zu beschaffen. Du darfst Straßen auch an andere Spieler verkaufen.

Traumhäuser verkaufen

Verkaufe Traumhäuser zum halben Kaufpreis an die Bank.

Straßen verkaufen

Verkaufe Straßen zu einem vereinbarten Preis an einen anderen Spieler oder zum halben Kaufpreis an die Bank.

2. Wenn du immer noch Schulden hast, bist du bankrott und das Spiel ist beendet!

GEWINNEN!

Das Spiel ist sofort beendet, sobald der erste Spieler bankrott ist.

Dann machen die übrigen Spieler Folgendes:

1. Zieht für jede eurer Straßen die entsprechende Miete von der Bank ein.

Denkt daran, für jede komplette Farbgruppe die Miete zu verdoppeln und die entsprechende Miete für Straßen mit Traumhäusern zu verlangen!

2. Zählt euer Geld.

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt!

HIER SIND EIN PAAR TOLLE PROFITIPPS FÜR EUCH! EURE BARBIE

Verzichtet auf Hausregeln, damit das Spiel kurz und knackig bleibt!

Lasst Straßen immer versteigern, wenn Spieler zwar darauf landen, sie aber nicht kaufen möchten. Verleiht niemals Geld an Mitspieler und vereinbart nicht, euch gegenseitig keine Miete zahlen zu müssen.

Legt niemals Geld in die Mitte des Spielplans. Ihr erhaltet keinen Bonus, wenn ihr auf „Frei Parken“ landet!

BARBIE® and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under licence from, Mattel. ©2023 Mattel.

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, 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

0623 G0038 100

ELTERN:

www.monopoly.com



G0038

2-6

INHALT

Spielplan • 6 Spielfiguren • 6 „Du kannst alles sein“-Karten
• 16 Besitzrechtkarten • 16 Traumkarriere-Karten
• 16 Traumkleiderschrank-Karten • 16 Traumhäuser • 2 Würfel
(1 normaler Würfel, 1 Barbie-Würfel) • 1 Satz Spielgeld

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆



Barbie

EIN TRAUM IN PINK!

Schlüpf in eure Barbie®-Schuhe, kauft Straßen aus ihrer Welt und errichtet darauf Traumhäuser! Mit Traumkarriere- und Traumkleiderschrank-Karten werden eure Berufs- und Modeträume wahr. Mit einem Wurf des Barbie-Würfels entfesselt ihr eure „Du kannst alles sein“-Fähigkeit! Sobald ein Spieler bankrott geht, gewinnt derjenige mit dem meisten Geld!

SPIELVORBEREITUNG

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

- das Geld der Bank
- Traumhäuser
- 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)



DU KANNST ALLES SEIN



Ihr könnt in diesem Spiel alles sein, indem ihr einen von sechs kultigen Barbie-Berufen auswählt. Würfelt ihr bei eurem Zug 8, dürft ihr eure einzigartige Fähigkeit einsetzen.

Bei den meisten „Du kannst alles sein“-Karten würfelt ihr und führt euren Zug normal durch, nachdem ihr eure Fähigkeit benutzt habt. Bei einigen „Du kannst alles sein“-Karten verändert jedoch die Fähigkeit die Art und Weise, wie ihr zieht. Ist dies der Fall, befolgt ihr die Regeln eurer Fähigkeit.

Auf eurer „Du kannst alles sein“-Karte findet ihr weitere Details.



LOS GEHT'S!

Ziel des Spiels

Ziehe um den Spielplan und kaufe so viele Straßen wie möglich. Je mehr du besitzt, desto mehr Miete kannst du von den anderen Spielern verlangen. Sobald ein Spieler bankrott geht, gewinnt derjenige mit dem meisten Geld!

Wer fängt an?

Alle Spieler werfen beide Würfel.

Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt. Danach geht's im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Wenn du am Zug bist

1. Wirf beide Würfel.
2. Würfelst du 8, wird deine „Du kannst alles sein“-Fähigkeit aktiviert! Schau dir links unter DU KANNST ALLES SEIN oder auf deiner entsprechenden Karte die Erklärung an.
3. Ziehe mit deiner Spielfigur im Uhrzeigersinn um die Anzahl der Felder, die auf den beiden Würfeln angezeigt werden, es sei denn, du hast deine „Du kannst alles sein“-Fähigkeit benutzt. Befolge in diesem Fall die besondere Regel.
Hinweis: 8 zählt immer als Null.
4. Auf welchem Feld bist du gelandet? Führe die Anweisung für dieses Feld aus. Näheres im Abschnitt DIE SPIELPLANFELDER.

Hast du einen Pasch gewürfelt? Führe deinen Zug normal durch, würfle danach erneut und mache noch einen Zug.

Aufgepasst! Wer dreimal nacheinander einen Pasch würfelt, muss sofort ins Gefängnis! Der dritte Zug wird dann nicht mehr ausgeführt.

5. Nun ist dein Zug beendet. Der Spieler links von dir ist als Nächstes an der Reihe.

Und los geht's!

Mehr braucht ihr nicht zu wissen, also macht euch auf den Weg! Schaut die Felder jeweils nach, sobald ihr auf ihnen landet.

DIE SPIELPLANFELDER

GRUNDSTÜCKE

In diesem Spiel gibt es eine Art von Grundstücken: Straßen, die in Farbgruppen sortiert sind.

Freie Straßen

Wenn du auf einer freien Straße landest, musst du sie kaufen oder versteigern lassen.

Du möchtest kaufen?

Zahle den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und lasse dir dafür die entsprechende Besitzrechtkarte geben.

Du möchtest nicht kaufen? Lasse die Straße versteigern!

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. Die Auktion wird beendet, 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.

Sammele Farbgruppen!



Wenn du alle Straßen einer Farbe besitzt:

- Erhältst du die doppelte Miete für diese Straßen!
- Kannst du Traumhäuser bauen und sogar noch mehr Miete kassieren! Lies im Abschnitt TRAUMHÄUSER BAUEN nach.

Verkaufte Straßen

Wenn du auf einer Straße landest, die bereits einem anderen Spieler gehört, muss der Besitzer dieser Straße die Miete von dir einfordern. Wenn er dies tut, zahlst du ihm die Miete. Wenn er nicht nach Miete fragt, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat, musst du nicht bezahlen!

