

SCHNELLERES SPIEL

DER TEMPO-WÜRFEL

Damit das Spiel noch schneller wird, folgen Sie diesen Schritten:

- Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zusätzlich zum Startkapital # 1000.
- 2. Wenn Sie zum ersten Mal über LOS gehen, dürfen Sie mit dem Tempo-Würfel spielen.
- Werfen Sie den Tempo-Würfel mit den beiden weißen Standardwürfeln, wenn Sie am Zug sind. Der Tempo-Würfel zeigt:
 - ◆ 1,2 oder 3: Ziehen Sie um die Summe aller drei Würfel weiter.

- Bus: Sie dürfen um die Augenzahl eines oder beider weißen Würfel ziehen. Haben Sie z.B.
 1 und 5 gewürfelt, dürfen Sie 1 Feld, 5 Felder oder 6 Felder ziehen.
- Mr. Monopoly: Ziehen Sie wie gewohnt um die Summe beider weißen Würfel und führen Sie den Zug je nach Feld, auf dem Sie landen, aus. Danach rücken Sie zum nächsten Grundstück ohne Besitzer weiter. Sie dürfen es kaufen oder zur Versteigerung freigeben. Gibt es keine Grundstücke mehr ohne Besitzer, müssen Sie zum nächsten Grundstück weiterrücken und dem Eigentümer die übliche Miete zahlen.

Noch was ...

Bei einem Pasch werden nur die weißen Würfel gezählt. Wenn Sie mit allen 3 Würfeln dieselbe Augenzahl werfen,

dürfen Sie mit Ihrer Spielfigur auf ein **beliebiges Feld** des Spielplans springen.

Werden Sie während Ihres Zugs ins **Gefängnis** geschickt, ist Ihr Zug vorbei und Sie dürfen das Ergebnis des Tempo-Würfels nicht ausspielen.

Wenn Sie versuchen, sich aus dem Gefängnis freizuwürfeln, dürfen Sie nur die 2 weißen Würfel werfen.

Um auf einem Versorgungswerk die Miete zu bestimmen, werfen Sie alle 3 Würfel. Der Bus und Mr. Monopoly zählen dabei 0.

FOLGEN SIE DEN REGELN!

Viele MONOPOLY-Spieler legen gerne ihre eigenen "Hausregeln" fest. Das ist natürlich schön und sehr kreativ, allerdings wird das Spiel dadurch häufig wesentlich länger. Nach den offiziellen MONOPOLY-Regeln ist es z.B. nicht erlaubt, dass sich Spieler untereinander Geld leihen oder vereinbaren, die Miete auszusetzen, wenn sie gegenseitig auf ihren Grundstücken landen. Alle Steuern und Strafen sind direkt an die Bank zu zahlen und dürfen nicht für das Landen auf dem FREI PARKEN-Feld gesammelt werden oder ähnliches.







DER SPIELABLAUF

Der Spieler, der am Ende nicht bankrott ist, hat gewonnen

Dafür müssen Sie: Grundstücke kaufen und sich von den anderen Spielern Miete zahlen lassen, wenn diese auf Ihren Grundstücken landen.

Erhöhen Sie die Mieten Ihrer Grundstücke, indem Sie Farbgruppen sammeln und die Grundstücke mit Häusern und Hotels bebauen.

WER IST ZUERST AM ZUG?

leder Spieler wirft die beiden weißen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt an.

SIE SIND AM ZUG!

- 1) Werfen Sie die beiden weißen Würfel.
- 2) Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
- 3) Führen Sie die Aktion des Feldes durch. auf dem Sie landen (siehe Abschnitt WO SIND SIE GELANDET?).

4) Wenn Sie bei Ihrem Zug auf LOS landen oder darüber ziehen A VORÜBERGEHE erhalten Sie LOS von der Bank # 200 Gehalt.

5) Bei einem Pasch führen Sie Ihren Zug normal durch (Schritte 2 bis 4), würfeln danach erneut und führen auch diesen Zug durch. Aber: Wenn Sie nacheinander 3 Mal einen Pasch würfeln, kommen Sie ins Gefängnis.

6) Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, geben Sie die Würfel an Ihren linken Nachbarn weiter. Dieser Spieler ist jetzt am Zug.



ICH HAB' SCHULDEN!

Wenn Sie der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld Grundstücke und/oder Gehäude zu Geld machen indem Sie sie verkaufen oder mit Hypotheken belasten. Können Sie lden danach immer noch nicht ausgleichen, sind Sie BANKROTT und Sie scheiden aus dem Spiel aus

- · Zahlen Sie so viele Ihrer Schulden wie möglich zurück
- Schulden bei einem Mitspieler: Übergeben Sie ihm alle mit Hypotheken belasteten Grundstücke sowie Ihre Du kommst aus dem Gefängnis frei-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Grundstück, das er von Ihnen erhält, 10 % Zinsen an die Bank hezahlen. Dies gilt auch dann wenn er die Hypothek zu diesem Zeitpunkt noch nicht auflösen möchte.
- Schulden bei der Bank-Ihre sämtlichen Grundstücke, die mit einer Hypothek belastet sind, werden sofort vom Bankhalter eigert. Nach der Versteigerung sind sie hypothekenfrei, und der neue Eigentümer legt die Karte offen vor sich ab. Stecken Sie Ihre Du kommst aus dem Gefängnis frei Karten unter die jeweiligen Kartenstapel zurück.















STÄNDIGE AKTIONEN

Sie nicht gerade am Zug sind - oder sogar im Gefängnis sitzen.

1) MIETE KASSIEREN

Wenn ein anderer Spieler auf einem Ihrer unbebauten Grundstücke landet, verlangen Sie von ihm den Mietbetrag, der auf Ihrer Besitzrechtkarte angegeben ist (siehe Abschnitt GRUNDSTÜCK MIT BESITZER).

2) VERSTEIGERUNG

Der Bankhalter führt in den folgenden Fällen eine Versteigerung durch:

- ◆ Ein Spieler landet auf einem Grundstück ohne Besitzer, möchte es aber nicht zum regulären Preis kaufen.
- Ein Spieler geht bankrott und übergibt seine sämtlichen mit Hypotheken belasteten Grundstücke an die Bank, die sie hypothekenfrei (d.h. Karte aufgedeckt) versteigert.
- ♦ Die Bank hat einen Mangel an Gebäuden und mehrere Spieler möchten gleichzeitig bauen.

verfügen. Jeder Spieler kann die Versteigerung mit einem Mindestgebot von ₩ 1 beginnen. Bietet kein anderer Spieler höher muss der Spieler, der zuletzt geboten hat, das Grundstück kaufen.

Sobald Ihnen alle Straßen einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank Häuser kaufen und diese auf die Straßen der Farbgruppe stellen.

- a) Der reguläre Preis jedes Hauses ist auf der Besitzrechtkarte der Straße aufgeführt.
- b) Sie müssen gleichmäßig bauen, d.h. es muss auf jeder Straße der Farbgruppe ein Haus stehen, bevor Sie auf einer der Straßen ein zweites Haus bauen us
- c) Auf jeder Straße dürfen höchstens 4 Häuser stehen.
- d) Wenn auf einer Straße 4 Häuser stehen, dürfen Sie sie in ein Hotel umwandeln. Dafür geben Sie die vier Häuser zurück und zahlen den regulären Preis für das Hotel (siehe Besitzrechtkarte). Auf einer Straße darf immer nur 1 Hotel stehen, weitere Häuser sind auf dieser Straße nicht erlauht

Wichtig: Sie dürfen eine Straße nicht bebauen, wenn irgendeine der Straßen dieser Farbgruppe mit einer Hypothek belastet ist.

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, müssen Sie abwarten, bis andere Spieler ihre Häuser an die Bank zurückgeben. Gibt es nur noch wenige Gebäude, aber mehrere bauwillige Spieler. versteigert der Bankhalter die Gebäude an den Meistbietenden.

4) GEBÄUDE VERKAUFEN

Sie können Ihre Gebäude zum halben Preis an die Bank zurückverkaufen. Die Häuser müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für ein Hotel erhalten Sie von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Häuser sowie die Hälfte des regulären Preises für das Hotel.

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn Sie nicht mehr viel Bargeld haben oder Ihre Schulden nicht begleichen können, dürfen Sie auf jedes Ihrer Grundstücke eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie allerdings eine Straße beleihen, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.

Um die Hypothek aufzunehmen, drehen Sie die betroffene Besitzrechtkarte auf ihre Rückseite und lassen sich von der Bank den dort angegebenen Hypothekenbetrag ausbezahlen. Wenn Sie später die Hypothek wieder auflösen, zahlen Sie an die Bank den Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen. Danach drehen Sie die Besitzrechtkarte wieder herum. Während ein Grundstück belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

Die Spieler dürfen untereinander ihre unbebauten Grundstücke handeln – d.h. kaufen und verkaufen. Bevor eine Straße den Besitzer wechselt, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein

Die Grundstücke dürfen zwischen den Spielern wie folgt gehandelt werden: gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Grundstücke eintauschen oder gegen Du kommst aus dem Gefängnis frei-Karten eintauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die handelnden Spieler selbst.

Mit Hypotheken belastete Grundstücke dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preiser verkauft werden. Nachdem Sie ein helastetes Grundstrick erworben. haben, müssen Sie die Hypothek entweder sofort auflösen oder an die Bank 10 % des Hypothekenbetrags zahlen und die Besitzrechtkarte verdeckt liegen lassen. Wenn Sie dann später die Hypothek auflösen, müssen Sie noch einmal 10 % Zinsen bezahlen.

Denken Sie daran: Ihr Ziel ist nicht nur, unglaublich reich zu werden. sondern Sie müssen alle anderen Spieler in den Bankrott treiben, um zu gewinnen!

SIND SI ANDET 0 = ≥ (5

1) GRUNDSTÜCK OHNE BESITZER







Sie können das Grundstück zu dem regulären Preis kaufen der auf dem Spielplan steht. Zahlen Sie den Betrag an die Rank Jassen Sie sich vom Rankhalter die Resitzrechtkarte geben und legen Sie diese offen vor sich ab.

Wenn Sie das Grundstrick nicht zum

Beim Kauf von Grundstücken sollter Sie Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn Sie eine grüne Straße kaufen



2) GRUNDSTÜCK MIT BESITZER

Wenn Sie auf einem Grundstück landen, das einem anderen Spieler gehört, müssen Sie diesem Miete zahlen. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgelistet. Sollte das Grundstück mit einer Hypothek belastet sein (d.h. die Karte liegt verdeckt), müssen Sie keine Miete zahlen

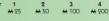
Wichtig! Der Besitzer muss Sie zur Zahlung der Miete auffordern, bevor der nächste Spieler würfelt. Wenn er seine Miete nicht einfordert, müssen

Die Grundmiete für eine unbebaute Straße steht auf ihrer Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt und keine Straße der Gruppe mit einer Hypothek

Wenn eine Straße bebaut ist, steigt ihre Miete ie nach Menge bzw. Art der Bebauung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgeführt.

Verkehrsfelder

Die Miete für Verkehrsfelder hängt davon ab, wie viele Verkehrsfelder der Figentijmer hesitzt





Versorgungswerke

Werfen Sie beide Würfel und mutliplizieren Sie das Wurfergebnis mit 4: Dies ist der Mietbetrag. den Sie dem Eigentümer zahlen müssen Besitzt der Eigentümer beide

Versorgungswerke, multiplizieren Sie Ihr

3) EREIGNIS- & GEMEINSCHAFTSFELDER

Ziehen Sie die oberste Karte vom Stapel führen Sie die Anweisung sofort aus und stecken Sie die Karte wieder

Wenn Sie die Karte Du kommst aus dem Gefängnis freil ziehen, dürfen Sie sie behalten, um sie später zu verwende oder an einen anderen Spieler zu verkaufen



4) FINKOMMEN- & ZUSATZSTEUER

Wenn Sie auf einem Steuerfeld landen, zahlen Sie den gezeigten Betrag ar die Rank



Ihre Spielfigur sofort in das Gefängnis stellen. Wichtig: Sie erhalten kein Gehalt von ₩ 200, wenn Sie auf dem Weg ins Gefängnis über LOS kommen. Sobald Sie im Gefängnis angekommer

sind, ist Ihr Zug beendet. So kommen Sie auch ins Gefängnis

- Sie ziehen eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- Sie würfeln im selben Zug nacheinander dreimal einen Pasch.



"Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?" Sie haben 3 Möglichkeiten!

- a) Zahlen Sie zu Beginn Ihres nächsten Zugs # 50 an die Bank Danach würfeln Sie und führen Ihren Zug wie gewohnt durch.
- b) Spielen Sie eine Du kommst aus dem Gefängnis frei-Karte aus und stecken Sie sie unter den entsprechenden Kartenstapel zurück. Diese Karte haben Sie vorher entweder selbst gezogen oder einem anderen Spieler abgekauft. Würfeln Sie und führen Sie Ihren Zug wie gewohnt aus.
- wenn die Reihe an Ihnen ist, versuchen, einen **Pasch** zu würfeln. Wenn Ihnen der Pasch gelingt, sind Sie sofort frei und dürfen Ihren Zug mit dem gewürfelten Pasch ausführen. Wenn Sie beim dritten Mal immer noch keinen Pasch haben, zahlen Sie an die Bank 🖶 50 und führen Ihren Zug mit dem letzten Wurfergebnis durch.

6) IM GEFÄNGNIS (NUR ZU BESUCH) Keine Panik! Wenn Sie auf diesem Feld landen, passiert gar nichts. Stellen Sie Ihre Spielfigur

auf den NUR ZU BESUCH-Bereich des Feldes.



7) FREI PARKEN Kleine Pause! Hier passiert

gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.)

8) EIGENES GRUNDSTÜCK

Wenn Sie auf Ihren eigenen Grundstücken landen, passiert nichts. Sie müssen nichts bezahlen, können aher auch nichts verdienen

