

# Spielregeln "Monopoly"

(etwas vereinfacht gegenüber den „offiziellen“ Spielregeln in Anlehnung an die unter <http://www.informatik.fh-muenchen.de/~schieder/programmieren-2-ss97/regeln.html> zu findende Darstellung des Kollegen Prof. Dr. Schiedermeier der FH München)

## 1. Spielablauf

Monopoly wird mit 2 oder mehr Spielern gespielt. Jeder Spieler ist auf dem [Spielbrett](#) mit einer Figur vertreten, die sich auf den zyklisch angeordneten Feldern des Spielbrettes im Uhrzeigersinn bewegt. Die Spieler kommen reihum dran. Wenn ein Spieler dran ist, führt er seinen Zug aus. In einem Zug wickelt der Spieler folgende Schritte ab:

- würfeln und die Figur [bewegen](#)
- je nach Art des erreichten Feldes bestimmte [Aktionen](#) ausführen. Die Aktionen sind z.T. freiwillig, z.T. Pflicht.

## 2. Bank und Schulden

Es gibt es eine Bank, die mit 200000 M Vermögen startet. Bei Spielbeginn zahlt die Bank an jeden Spieler 30000 M Startkapital aus. Jeder Spieler wirtschaftet mit seinem privaten Vermögen. Es gibt keine "negatives" Vermögen. Zahlungsverpflichtungen, denen nicht mehr in voller Höhe nachgekommen werden kann, werden nur noch soweit möglich erfüllt. Wenn die Bank nicht mehr zahlen kann, endet das Spiel. Wenn ein Spieler nicht mehr zahlen kann, scheidet er aus.

## 3. Spielziel -und ende

Ziel des Spieles ist es, am Ende das größte Vermögen zu besitzen. Zum Vermögen zählt das Bargeld in voller Höhe, sowie jeder Bahnhof, jedes Werk, jede Straße und jedes Haus (1 Hotel = 5 Häuser) mit dem halben Kaufpreis.

Das Spiel endet spätestens nach der Runde, in der das Bankvermögen auf 0 gefallen ist. Der Steuertopf ist nicht Teil des Bankvermögens. Ein Spieler, dessen Privatvermögen auf 0 gefallen ist, scheidet aus dem Spiel aus. Die verbleibenden Spieler fahren fort. Das Spiel endet auch dann, wenn nur noch ein Spieler übrig ist.

## 4. Spielbrett

Auf dem Spielbrett gibt es folgende Sorten von Feldern:

- ["Los"](#)
- [Straßen](#)
- [Bahnhöfe](#)
- [Werke](#)
- [Gemeinschaftsfelder](#)
- [Ereignisfelder](#)
- [Steuernfelder](#)
- [Gefängnis](#)
- ["Frei Parken"](#)
- [Polizist](#)

Die Felder sind folgendermaßen angeordnet:

LOS ➔	Bad- strasse	Gemein- schafts- feld	Turm strasse	Ein- kommen- steuer 4000M	Sued- bahnhof	Chaussee- strasse	Ereignis- feld	Elisen- strasse	Post- strasse	Gefahren- gefahr
Schloss- allee										Seestrasse
Zusatzsteuer 2000M										E-Werk
Park strasse										Hafenstrasse
Ereignis- feld										Neue Strasse
Haupt- bahnhof										West- bahnhof
Bahnhof- strasse										Muenchner Strasse
Gemein- schafts- feld										Gemein- schafts- feld
Haupt- strasse										Wiener Strasse
Rathaus- platz										Berliner Strasse
Polizist	Goethe- strasse	Wasser- werk	Schiller- strasse	Lessing- strasse	Nord- bahnhof	Opern- platz	Museum- strasse	Ereignis- feld	Theater- strasse	Frei Parken

Für alle Bahnhöfe gilt:

Preis	4000M
Miete bei 1 Bahnhof	500M
Miete bei 2 Bahnhöfen	1000M
Miete bei 3 Bahnhöfen	2000M
Miete bei 4 Bahnhöfen	4000M

Für alle Werke gilt:

Preis	3000M
Miete bei 1 Werk	80x Augensumme mit der das Werk erreicht wurde
Miete bei 2 Werken	200x Augensumme mit der das Werk erreicht wurde

Die Straßenpreise und -mieten zeigt diese Tabelle:

Straße	Preis der Straße	Miete						Preis für 1 Haus
		ohne Haus	1 Haus	2 Häuser	3 Häuser	4 Häuser	Hotel	
Badstraße	1200	40	200	600	1800	3200	5000	1000
Turmstraße	1200	80	400	1200	3600	6400	9000	
Chausseestraße	2000	120	600	1800	5400	8000	11000	
Elisenstraße	2000	120	600	1800	5400	8000	11000	
Poststraße	2400	160	800	2000	6000	9000	12000	
Seestraße	2800	200	1000	3000	9000	12500	15000	2000
Hafenstraße	2800	200	1000	3000	9000	12500	15000	
Neue Straße	3200	240	1200	3600	10000	14000	18000	
Münchner Straße	3600	280	1400	4000	11000	15000	19000	
Wiener Straße	3600	280	1400	4000	11000	15000	19000	
Berliner Straße	4000	320	1600	4400	12000	16000	20000	3000
Theaterstraße	4400	360	1800	5000	14000	17500	21000	
Museumstraße	4400	360	1800	5000	14000	17500	21000	
Opernplatz	4800	400	2000	6000	15000	18500	22000	
Lessingstraße	5200	440	2200	6600	16000	19500	23000	
Schillerstraße	5200	440	2200	6600	16000	19500	23000	4000
Goethestraße	5600	480	2400	7200	17000	20500	24000	
Rathausplatz	6000	520	2600	7800	18000	22000	25500	
Hauptstraße	6000	520	2600	7800	18000	22000	25500	
Bahnhofstraße	6400	560	3000	9000	20000	24000	28000	
Parkstraße	7000	700	3500	10000	22000	26000	30000	4000
Schloßallee	8000	1000	4000	12000	28000	34000	40000	

## 5. Bewegen der Figuren

Alle Figuren bewegen sich in derselben Richtung. Sie können nicht umkehren. Ein Spieler würfelt mit 2 Würfeln. Die Augen werden addiert. Die Spielerfigur bewegt sich um die Augensumme vorwärts. Wenn ein *Pasch* (beide Würfel gleiche Augenzahl) gewürfelt wird, kommt der Spieler nach seinem Zug sofort noch einmal an die Reihe. Mit dem dritten aufeinanderfolgenden Pasch kommt ein Spieler sofort ins Gefängnis, so als hätte er das Polizisten-Feld erreicht.

## 6. Aktionen

Die Art des erreichten Feldes bestimmt für einen Spieler die möglichen bzw. notwendigen Aktionen:

### "Los"

Die Figuren starten alle auf dem "Los"-Feld. Wenn das "Los"-Feld später überschritten wird, **kassiert** der betreffende Spieler sofort 4000 M **Gehalt** von der Bank. Wenn das "Los"-Feld direkt getroffen wird, beträgt das Gehalt 6000 M.

### Straße

**Straßen** können von Spielern **gekauft** werden, wenn sie mit ihrer Figur die Straße erreichen. Der Kaufpreis liegt fest und muß sofort und vollständig bezahlt werden.

Wenn ein Spieler eine **eigene Straße** erreicht, kann er sie an die Bank **verkaufen**. Der Verkäufer erhält von der Bank den halben Kaufpreis der Straße und den halben Kaufpreis jedes Hauses in sein Privatvermögen ausbezahlt. Alle Häuser bzw. das Hotel verfallen beim Verkauf. Die Straße ist dann wieder frei verfügbar.

Wenn ein Spieler eine **eigene Straße** erreicht, kann er dort ein **Haus bauen**, wenn auf der Straße noch kein Hotel steht. Pro Zug kann nur 1 Haus gebaut werden. Der Preis eines Hauses liegt fest und muß sofort und vollständig bezahlt werden. Wenn ein Spieler alle Straßen der gleichen Farbe besitzt, kostet ein Haus nur die Hälfte. Auf einer Straße mit 4 Häusern entsteht beim Kauf des fünften Hauses ein Hotel.

Wenn ein Spieler eine **fremde Straße** erreicht, muß er sofort **Miete** an den Besitzer **bezahlen**. Die Höhe der Miete hängt von der Anzahl der Häuser ab. Die Miete muß sofort und vollständig bezahlt werden.

### Bahnhof

**Bahnhöfe** können von Spielern wie Straßen **gekauft** werden. Ein Bahnhof kann nicht bebaut werden.

Wenn ein **eigener Bahnhof** erreicht wird, kann er zum halben Neupreis **verkauft** werden.

Die Höhe der **Miete** auf einem **fremden Bahnhof** hängt von der Anzahl der Bahnhöfe ab, die dem Besitzer insgesamt gehören.

### Werk

**Werke** können von Spielern, wie Straßen, **gekauft** werden. Ein Werk kann nicht bebaut werden.

Wenn ein **eigenes Werk** erreicht wird, kann es zum halben Neupreis **verkauft** werden.

Die Höhe der **Miete** auf einem **fremden Werk** hängt von der Augensumme des Würfelwurfes ab, mit der das Werk getroffen wurde. Sie hängt außerdem von der Anzahl der Werke ab, die dem Besitzer insgesamt gehören.

### Gemeinschaftsfeld

Wird zunächst ignoriert, d.h. wie ein leeres Feld behandelt. Spielt erst in einer späteren Erweiterung der Aufgabenstellung eine Rolle.

### Ereignisfeld

wie Gemeinschaftsfeld.

### Steuernfelder

Wer auf ein Steuernfeld kommt, muß sofort die genannte **Steuersumme** in den Steuertopf **entrichten**.

### Gefängnis

Wird ignoriert, d.h. wie ein leeres Feld behandelt.

### "Frei Parken"

Wer dieses Feld trifft, **erhält** sofort den gesamten Inhalt des **Steuertopfes**. Der Steuertopf ist anschließend wieder leer.

### Polizist

Wer auf das Polizisten-Feld trifft, **kommt** sofort in das **Gefängnis**. Dort **setzt** er 3 Runden lang **aus**, d.h. er unternimmt sonst nichts, wenn er an die Reihe kommt. Nachdem die Strafe abgesessen ist, bewegt sich die Spielerfigur vom Gefängnisfeld aus weiter.