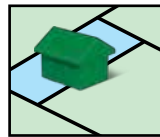


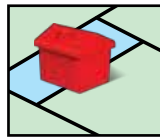
# GEBÄUDE



**Häuser bauen**  
Sobald Sie alle Straßen einer Farbgruppe besitzen, können Sie Häuser kaufen (Sie müssen dafür nicht bis zur nächsten Runde warten).

Zahlen Sie der Bank den Hauspreis der Besitzrecht-karte und stellen Sie ein Haus auf die Straße.

Sie müssen gleichmäßig bauen, d.h. es muss auf jeder Straße der Gruppe ein Haus stehen, bevor Sie auf einer der Straßen ein zweites Haus bauen. Auf jeder Straße dürfen höchstens 4 Häuser stehen.



**Hotels bauen**  
Wenn auf einer Straße 4 Häuser stehen, können Sie sie in ein Hotel umwandeln.

Geben Sie die vier Häuser der Bank zurück, zahlen Sie den Preis für das Hotel (siehe Besitzrechtkarte) und stellen Sie ein Hotel auf die Straße.

Auf einer Straße darf maximal 1 Hotel stehen. Weitere Gebäude dürfen nicht mehr dazukommen.

Sie dürfen eine Straße nicht bebauen, wenn eine andere Straße der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

**Mangel an Gebäuden**  
Wenn mehrere Spieler das letzte Haus oder Hotel der Bank kaufen möchten, wird es versteigert. Das Anfangsgebot beträgt 10.

**Keine Gebäude mehr da?**  
In diesem Fall müssen Sie warten, bis andere Spieler ihre Gebäude an die Bank zurückverkaufen.

**Auktionen**  
Wenn Sie auf einem freien Grundstück landen (Straße, Bahnhof oder Versorgungswerk), es aber nicht kaufen möchten, wird es vom Bankhalter sofort versteigert.

1. Der Bankhalter bietet das Grundstück allen Spielern für 10 an.
2. Jeder Spieler darf das Gebot um mindestens 1 erhöhen (auch der Bankhalter und der Spieler, der auf dem Grundstück gelandet war).
3. Der Höchstbietende gewinnt die Auktion, zahlt den Betrag an die Bank und erhält dafür die Besitzrecht-karte.

**Und wenn niemand das Grundstück kaufen möchte?**  
Dann bezahlt niemand etwas und das Grundstück bleibt in der Bank.

**Verhandeln**  
Die Spieler dürfen ihre Grundstücke untereinander jederzeit verkaufen oder tauschen.

Vor dem Verkauf oder Tausch müssen Sie alle Gebäude der Farbgruppe an die Bank zurückverkaufen; Gebäude dürfen nicht an andere Spieler verkauft oder eingetauscht werden.

Sie dürfen die Grundstücke untereinander gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Grundstücke tauschen oder gegen *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten tauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die handelnden Spieler selbst.

Mit Hypotheken belastete Grundstücke dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Der neue Besitzer muss dann sofort: **die Hypothek auflösen** (d.h. der Bank den Auflösungsbetrag der Besitzrechtkarte zahlen) **oder die Hypothek aufrechterhalten** (d.h. der Bank 10 % Zinsen vom Hypothekenwert zahlen).

# HILFE! ICH BIN PLEITE!

**1 Beschaffen Sie sich Geld.**  
Wenn Sie Ihre Schulden nicht bezahlen können, versuchen Sie, sich durch den Verkauf von Gebäuden und/oder die Aufnahme von Hypotheken Geld zu verschaffen.

**Gebäude verkaufen**  
**Verkaufen Sie Hotels** zum halben Kaufpreis an die Bank und lassen Sie sich außerdem die 4 Häuser wiedergeben.  
**Verkaufen Sie Häuser** zum halben Kaufpreis an die Bank. Häuser müssen gleichmäßig über die Farbgruppe verteilt verkauft werden.

**Hypothek aufnehmen**  
Um auf ein Grundstück eine Hypothek aufzunehmen, verkaufen Sie zunächst alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank (zum halben Kaufpreis).

**Hypothek aufnehmen:** Drehen Sie die Besitzrechtkarte auf die Rückseite und lassen Sie sich von der Bank den Hypothekenwert auszahlen.

**Hypothek auflösen:** Zahlen Sie den gezeigten Auflösungsbetrag an die Bank (Hypothekenwert + 10 %) und drehen Sie die Karte wieder auf die Vorderseite um.

Sie erhalten für ein belastetes Grundstück keine Miete. Aber: Für die anderen (unbelasteten) Straßen derselben Gruppe gilt nach wie vor die höhere Miete, wenn Ihnen die komplette Farbgruppe gehört. Dasselbe gilt für die unbelasteten Grundstücke aus der Gruppe der Bahnhöfe und Versorgungswerke.

**2 Wenn Sie immer noch Schulden haben, sind Sie bankrott und scheiden aus dem Spiel aus!**

**Schulden bei einem Mitspieler**  
Übergeben Sie ihm Ihre sämtlichen belasteten Grundstücke sowie Ihre *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte(n).

Der neue Besitzer muss dann sofort: **die Hypotheken auflösen** (d.h. der Bank die Auflösungsbeträge zahlen) **oder die Hypotheken aufrechterhalten** (d.h. der Bank 10 % Zinsen der Hypothekenwerte zahlen).

**Schulden bei der Bank**  
Geben Sie Ihre sämtlichen Grundstücke an die Bank zurück (die Hypotheken verfallen in diesem Moment).

Ihre ehemaligen Grundstücke werden sofort einzeln versteigert.

Stecken Sie Ihre *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte(n) unter die jeweiligen Kartenstapel zurück.

Die übrigen Spieler machen so lange weiter, bis nur noch einer übrig ist. Dieser Spieler hat gewonnen!

# SCHNELLERES SPIEL



Damit das Spiel noch schneller wird, nehmen Sie den Tempo-Würfel dazu und folgen diesen Schritten:

- 1 Jeder Spieler erhält zusätzliche 1000 Startkapital.  
Grundstück, kaufen es oder lassen es versteigern. Wenn alle Grundstücke bereits verkauft sind, springen Sie zum nächsten Grundstück, das einem anderen Spieler gehört, und zahlen ihm Miete.
- 2 Nachdem Sie zum ersten Mal über LOS gegangen sind, dürfen Sie ab der nächsten Runde die 2 weißen Würfel UND den Tempo-Würfel werfen.

**3 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**  
Machen Sie Ihren Zug wie gewohnt gemäß dem Ergebnis der weißen Würfel. Am Ende Ihres Zugs springen Sie dann zum nächsten freien Grundstück, kaufen es oder lassen es versteigern. Wenn alle Grundstücke bereits verkauft sind, springen Sie zum nächsten Grundstück, das einem anderen Spieler gehört, und zahlen ihm Miete.

Werden Sie während Ihres Zugs ins Gefängnis geschickt, ist Ihr Zug vorbei und Sie dürfen den Tempo-Würfel nicht ausspielen.

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

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

# GUTER TIPP!

Verzichten Sie auf Hausregeln, damit das Spiel schnell und knackig bleibt!

Lassen Sie Grundstücke sofort versteigern, wenn Spieler zwar darauf landen, sie aber nicht kaufen möchten. Leihen Sie sich untereinander kein Geld und verabreden Sie nicht, auf Mietzahlungen zu verzichten.

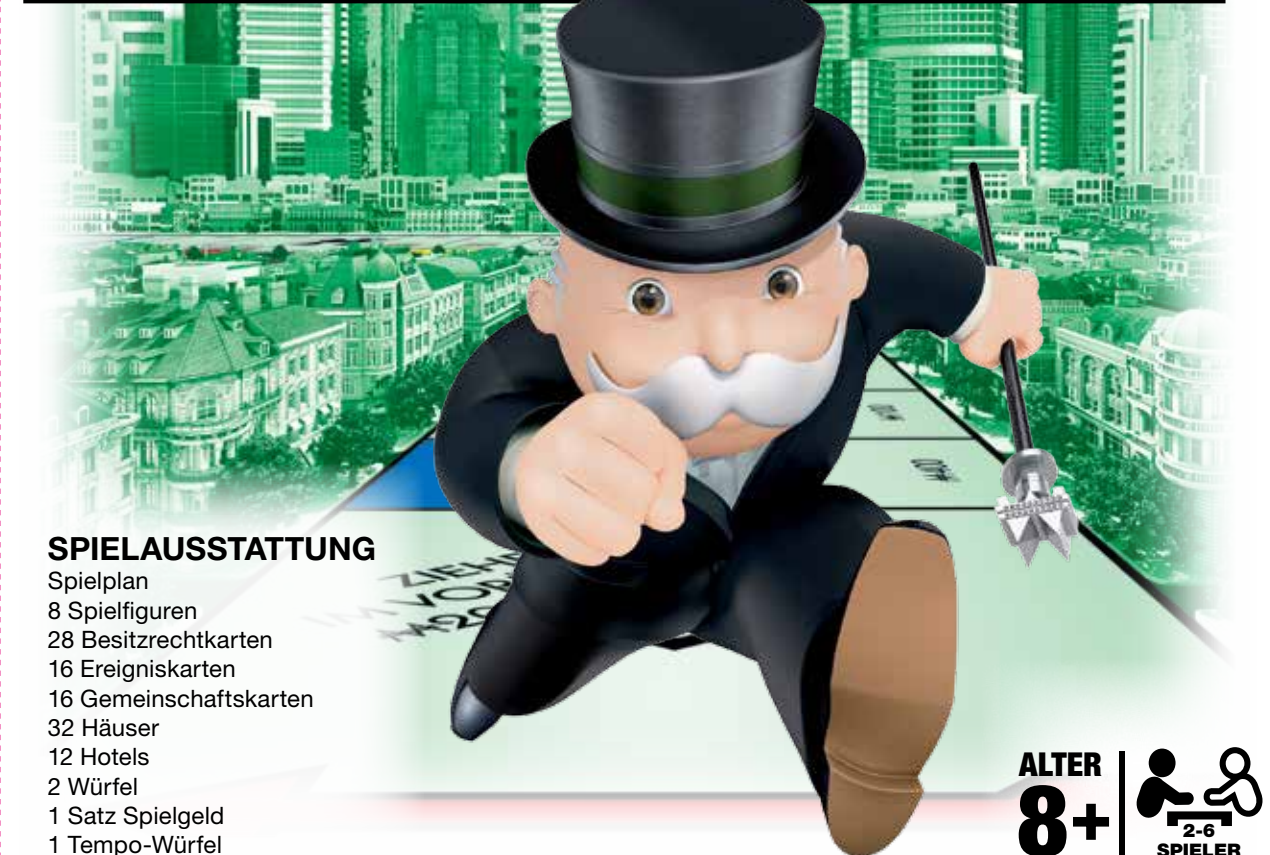
Legen Sie niemals Geld in die Mitte des Spielplans: Sie erhalten keinen Bonus, wenn Sie auf FREI PARKEN landen!

Die Titel HASBRO GAMING 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 für das MONOPOLY-Gesellschaftsspiel inklusive Spielausstattung.  
© 1935, 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.  
Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.  
Vertreten durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave., Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.  
Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.  
consumerservice@hasbro.de  
Verbraucherservice /Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro Schweiz AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch  
Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.  
Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.  
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

**www.hasbro.de**  
**www.monopoly.ch**



Das berühmte Spiel um den großen Deal



## SPIELAUSSTATTUNG

- Spielplan
- 8 Spielfiguren
- 28 Besitzrechtkarten
- 16 Ereigniskarten
- 16 Gemeinschaftskarten
- 32 Häuser
- 12 Hotels
- 2 Würfel
- 1 Satz Spielgeld
- 1 Tempo-Würfel








ALTER 8+ | 2-6 SPIELER



# VORBEREITEN

1 Ein Spieler liest allen anderen diese Spielregeln vor.

2 Jeder Spieler erhält als Startkapital:

- 5x 
- 1x 
- 2x 
- 1x 
- 1x 
- 4x 
- 2x 

(Summe=€1500)  
Als Bank dient die Spielbox: Legen Sie das übrige Spielgeld nach Werten sortiert hinein.

3 Die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt hier hingelegt.

4 Die Gemeinschaftskarten werden gemischt und verdeckt hier hingelegt.

5 Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Der Bankhalter verwaltet:

- das Geld der Bank 
- Häuser 
- Hotels 
- Besitzrechtkarten 
- Auktionen  
Der Bankhalter darf selbst mitspielen, doch er muss sein Geld vom Geld der Bank getrennt aufbewahren.

# SPIELEN

**Das Ziel des Spiels**  
Ziehen Sie um den Spielplan und kaufen Sie so viele Grundstücke wie möglich (Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke). Je mehr Sie besitzen, desto mehr Miete kassieren Sie. Wer am Ende des Spiels nicht bankrott ist, hat gewonnen.

**Wer fängt an?**  
Jeder Spieler wirft die beiden weißen Würfel: Der höchste Wurf ist zuerst dran. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

**Sie sind am Zug**

- 1 Werfen Sie die beiden weißen Würfel.
- 2 Ziehen Sie mit Ihrer Figur um entsprechend viele Felder über den Spielplan.
- 3 Wo sind Sie gelandet?  
Sehen Sie im Abschnitt DIE FELDER nach.
- 4 Bei einem Pasch führen Sie Ihren Zug bis hierher normal durch, würfeln danach erneut und machen noch einen Zug.

**Achtung!** Wer 3 Mal nacheinander einen Pasch würfelt, muss sofort ins Gefängnis!

5 Ihr Zug ist vorbei und der nächste Spieler kommt dran

**Und los geht's!**  
Fangen Sie an zu spielen und sehen Sie unterwegs nach, was Sie auf den Feldern zu tun haben, auf denen Sie landen.

# DIE FELDER

**Straßen**  
**Freie Straßen**  
Wenn Sie auf einer Straße landen, die noch niemandem gehört, können Sie sie kaufen oder versteigern lassen.

**Kaufen?**  
Zahlen Sie den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und lassen Sie sich die Besitzrechtkarte dazu geben.

**Nicht kaufen?**  
Die Straße wird sofort vom Bankhalter versteigert. Das Anfangsgebot beträgt €10. Alle Spieler dürfen bieten.

**Verkaufte Straßen**  
Wenn Sie auf einer Straße landen, die bereits einem anderen Spieler gehört, zahlen Sie ihm die Miete, die auf seiner Besitzrechtkarte steht.

**Sammeln Sie Farbgruppen, um Häuser zu bauen!**  
Sie dürfen erst bauen, wenn Ihnen alle Straßen einer Farbgruppe gehören.

**THEATERSTRASSE**  
**MUSEUMSTRASSE**  
**OPERNPLATZ**

- Sobald Ihnen eine ganze Gruppe gehört, steigt die Miete jeder Straße dieser Gruppe.
- Wenn Sie Häuser bauen, steigt die Miete noch mehr.
- Und später können Sie sogar Hotels bauen! (siehe Abschnitt GEBÄUDE.)

**Bahnhöfe**  
**Freie Bahnhöfe**  
Wenn Sie auf einem Bahnhof landen, der noch niemandem gehört, können Sie ihn kaufen oder versteigern lassen.

**Kaufen?**  
Zahlen Sie den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und lassen Sie sich die Besitzrechtkarte dazu geben.

**Nicht kaufen?**  
Der Bahnhof wird sofort vom Bankhalter versteigert. Das Anfangsgebot beträgt €10. Alle Spieler dürfen bieten.

**Verkaufte Bahnhöfe**  
Wenn Sie auf einem Bahnhof landen, der einem anderen Spieler gehört, zahlen Sie ihm die Miete, die auf seiner Besitzrechtkarte steht. Die Miete hängt davon ab, wie viele Bahnhöfe der Spieler besitzt.

| Bahnhöfe | 1   | 2   | 3    | 4    |
|----------|-----|-----|------|------|
| Miete    | €25 | €50 | €100 | €200 |

**Versorgungswerke**  
**Freie Versorgungswerke**  
Wenn Sie auf einem Werk landen, das noch niemandem gehört, können Sie es kaufen oder versteigern lassen.

**Kaufen?**  
Zahlen Sie den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und lassen Sie sich die Besitzrechtkarte dazu geben.

**Nicht kaufen?**  
Das Werk wird sofort vom Bankhalter versteigert. Das Anfangsgebot beträgt €10. Alle Spieler dürfen bieten.

**Verkaufte Werke**  
Wenn Sie auf einem Werk landen, das einem anderen Spieler gehört, zahlen Sie ihm Miete. Werfen Sie beide Würfel: Wenn der Besitzer ein Werk hat, zahlen Sie ihm Ihren Wurf x 4; besitzt der Spieler beide Werke, zahlen Sie ihm Ihren Wurf x 10.

## Aktionsfelder

**LOS**  
Wenn Sie über LOS gehen oder darauf landen, erhalten Sie von der Bank €200.

**Ereignis- & Gemeinschaftsfeld**  
Ziehen Sie eine Karte vom jeweiligen Stapel und führen Sie sie sofort aus. Danach wird die Karte unter den Stapel zurückgesteckt.

**Einkommen- & Zusatzsteuer**  
Zahlen Sie den gezeigten Betrag an die Bank.

**Frei parken**  
Kleine Pause! Hier passiert gar nichts.

**Nur zu Besuch**  
Keine Panik: Wenn Sie auf dem Gefängnisfeld landen, stellen Sie Ihre Figur einfach auf den NUR ZU BESUCH-Bereich.

**Gehen Sie in das Gefängnis**  
Stellen Sie Ihre Spielfigur sofort aufs Gefängnis! Wenn Sie dabei über LOS kommen, erhalten Sie kein Gehalt von €200. Ihr Zug ist danach vorbei. Während Sie im Gefängnis sind, dürfen Sie trotzdem Miete kassieren, an Auktionen teilnehmen, Häuser und Hotels kaufen, Hypotheken aufnehmen und mit anderen Spielern handeln.

- Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?** Dafür gibt's 3 Möglichkeiten:
- 1 **Zahlen Sie** am Anfang Ihres nächsten Zugs €50. Danach würfeln Sie und machen einen ganz normalen Zug.
  - 2 **Spielen Sie** am Anfang Ihres nächsten Zugs eine **Du kommst aus dem Gefängnis frei**-Karte aus. Entweder Sie besitzen eine oder Sie kaufen sie einem anderen Spieler ab. Stecken Sie die Karte danach zurück unter ihren Stapel, würfeln Sie und ziehen Sie weiter.
  - 3 **Würfeln Sie** im nächsten Zug **einen Pasch**. Dann sind Sie sofort frei und dürfen mit diesem Zug direkt aus dem Gefängnis heraus ziehen. Dies dürfen Sie 3 Runden lang versuchen. Werfen Sie auch in der dritten Runde keinen Pasch, kaufen Sie sich mit €50 frei und ziehen mit Ihrem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.