

GEBÄUDE



Häuser bauen

Sobald Sie alle Straßen einer Farbgruppe besitzen, können Sie Häuser kaufen (Sie müssen damit nicht warten, bis Sie am Zug sind.).

Zahlen Sie der Bank den Hauspreis der Besitzrechtkarte und stellen Sie ein Haus auf die Straße.

Sie müssen gleichmäßig bauen. Auf jeder Straße der Gruppe muss 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 gegen Bezahlung in ein Hotel upgraden.

Geben Sie die 4 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 Häuser dürfen nicht 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**, alle Spieler dürfen in Schritten á **1** mitbieten. Sie müssen dabei nicht die Spielreihenfolge beachten. Der Betrag geht an die Bank.

Keine Gebäude mehr da?

Sie müssen warten, bis andere Spieler ihre Gebäude an die Bank zurückverkaufen.

VERHANDELN

Sie dürfen Ihre Grundstücke jederzeit an Mitspieler verkaufen oder mit ihnen tauschen.

Vor dem Verkauf oder Tausch müssen Sie alle Häuser und Hotels der Farbgruppe an die Bank zurückverkaufen. Gebäude dürfen Sie nicht an andere Spieler verkaufen oder eintauschen.

Sie dürfen die Grundstücke untereinander gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Grundstücke tauschen und/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 sofort:

- **die Hypothek auflösen** (d.h. der Bank den Auflösungsbetrag zahlen) oder
- **die Hypothek aufrechterhalten** (d.h. der Bank sofort 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 tauschen Sie sie gegen 4 Häuser ein.

Verkaufen Sie Häuser zum halben Kaufpreis an die Bank. Häuser müssen gleichmäßig über die Farbgruppe verteilt verkauft werden.

Hypothek aufnehmen

Um eine Hypothek auf ein Grundstück aufzunehmen, verkaufen Sie zunächst alle Gebäude dieser Farbgruppe zum halben Kaufpreis an die Bank.

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 auf die Vorderseite.

Für Grundstücke mit Hypothek können Sie keine Miete kassieren. Für die anderen (unbelasteten) Straßen derselben Gruppe gilt aber die höhere Miete, wenn Ihnen die komplette Farbgruppe gehört.

Dasselbe gilt für die unbelasteten Bahnhöfe und Versorgungswerke.

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

Schulden bei einem Mitspieler?

Übergeben Sie ihm alle Ihre belasteten Grundstücke und Ihre *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten.

Der neue Besitzer muss dann sofort entweder:

- **die Hypothek auflösen** (d.h. der Bank den Auflösungsbetrag zahlen) oder
- **die Hypothek aufrechterhalten** (d.h. der Bank sofort 10% Zinsen vom Hypothekenwert zahlen).

Schulden bei der Bank?

Geben Sie alle Ihre Grundstücke an die Bank zurück. Die Hypotheken verfallen.

Ihre Grundstücke werden sofort einzeln versteigert.

Stecken Sie Ihre *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten unter den Kartenstapel zurück.

Die übrigen Spieler machen so lange weiter, bis nur noch einer übrig ist – der Sieger!



GUTER TIPP

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

Lassen Sie Grundstücke immer 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!

Das berühmte Spiel um den großen Deal



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, 2017 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

• Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de

• Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch

• Verbraucherservice Österreich: Hasbro Österreich GmbH, 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.hasbro.ch

www.monopoly.com

1017C1009100

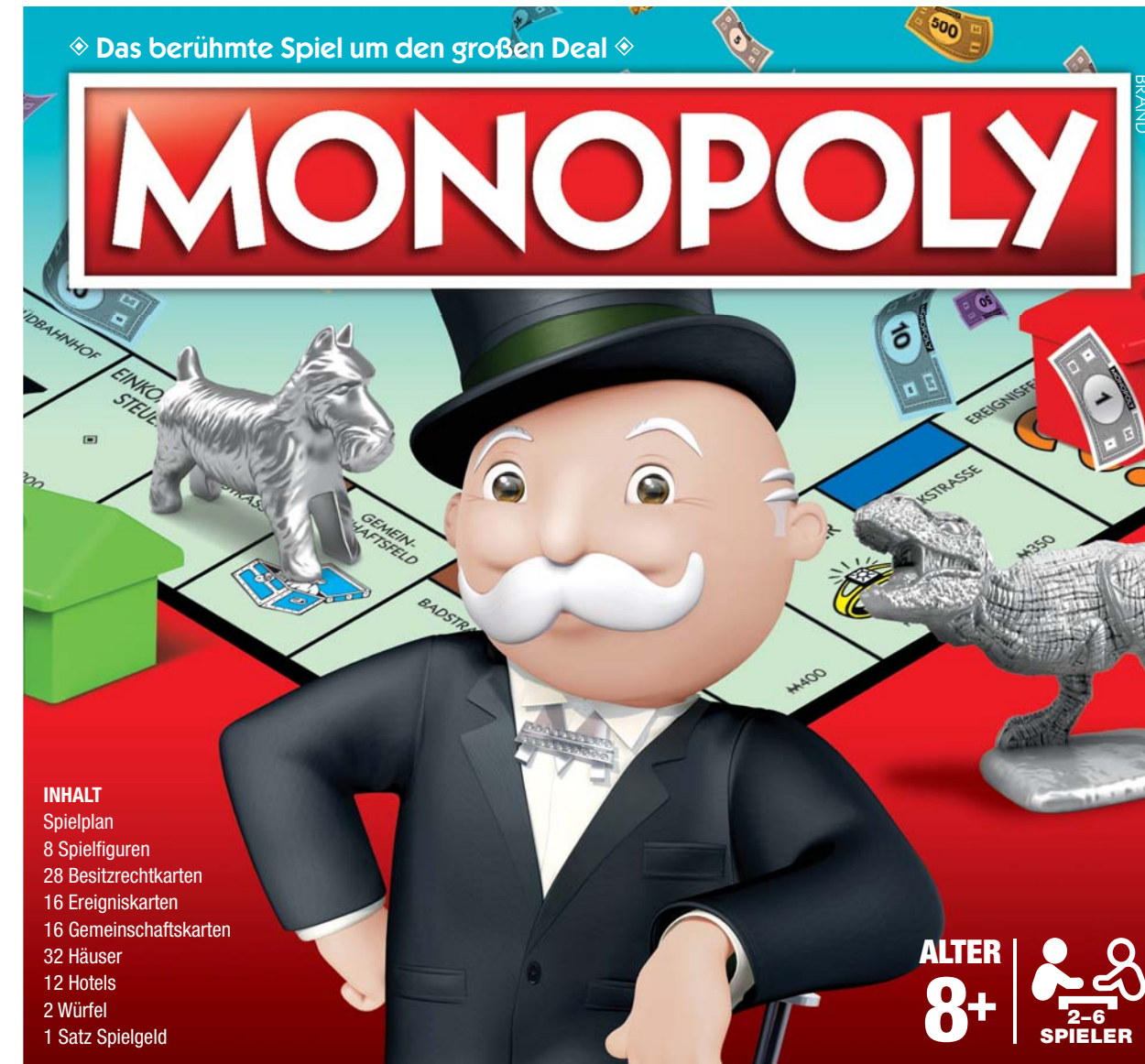


INHALT

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

ALTER
8+

2-6
SPIELER




SPIELVORBEREITUNG

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


- Das Geld der Bank
- Häuser
- Hotels
- Besitzrechtkarten
- Auktionen


Der Bankhalter darf selbst mitspielen, aber er muss sein Geld vom Geld der Bank getrennt halten.

2 Jeder Spieler erhält als Startkapital:

 x 5


 x 1

 x 2

 x 1

 x 1

 x 4

 x 2

(Summe = 1.500)
Als Bank dient die Spielschachtel:
Legen Sie das übrige Spielgeld hinein.



LOS GEHT'S!

Ziel des Spiels

Ziehen Sie um den Spielplan und kaufen Sie so viele Grundstücke wie möglich. Je mehr Sie besitzen, desto mehr Miete kassieren Sie. Wer am Ende des Spiels nicht pleite ist, hat gewonnen!

Wer fängt an?

Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf ist Startspieler. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Wenn Sie am Zug sind

1. Werfen Sie beide Würfel.
2. Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um entsprechend viele Felder über den Spielplan.
3. Auf welchem Feld sind Sie gelandet? Führen Sie Ihren Zug gemäß den Regeln zu diesem Feld aus.
Lesen Sie im Abschnitt DIE SPIELFELDER nach.

Haben Sie einen Pasch gewürfelt? Führen Sie Ihren Zug normal durch, würfeln danach erneut und machen noch einen Zug.
Achtung! Wer 3-mal nacheinander einen Pasch würfelt, muss sofort ins Gefängnis! Führen Sie dabei Ihren dritten Zug nicht aus.

4. Ihr Zug ist vorbei. Der Spieler links von Ihnen kommt als Nächstes an die Reihe.

Und los geht's!

Mehr brauchen Sie nicht zu wissen, also legen Sie los. Schauen Sie die Felder jeweils nach, sobald Sie auf ihnen landen.

DIE SPIELFELDER

GRUNDSTÜCKE

Es gibt drei Arten von Grundstücken: Straßen (in Farbgruppen), Bahnhöfe und Versorgungswerke.

Freie Grundstücke

Wenn Sie auf einem Grundstück (Straße, Bahnhof oder Versorgungswerk) ohne Besitzer landen, müssen Sie das Grundstück kaufen oder es versteigern lassen.

Kaufen?

Zahlen Sie den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und nehmen Sie sich die Besitzrechtkarte dazu.

Nicht kaufen?

Der Bankhalter muss das Grundstück versteigern. Das Anfangsgebot beträgt 10, alle Spieler dürfen in Schritten á 1 mitbieten. Sie müssen dabei nicht die Spielreihenfolge beachten. Der Bankhalter beendet die Auktion, sobald kein Spieler mehr das Gebot erhöhen möchte. Der Höchstbietende bezahlt an die Bank. Falls niemand auf das Grundstück bieten möchte, bleibt es weiterhin frei. Dann zahlt kein Spieler etwas und die Besitzrechtkarte bleibt in der Bank.

Sammeln Sie Farbgruppen!




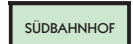
Wenn Sie alle Straßen einer Farbe besitzen:

- Sie können die doppelte Miete für diese Häuser kassieren!
- Sie können Häuser und Hotels bauen und sogar noch mehr Miete kassieren! Siehe GEBÄUDE.

Grundstücke mit Besitzer

Wenn Sie auf einem Grundstück landen, das einem Mitspieler gehört, muss der Besitzer Sie danach fragen, dass Sie ihm Miete zahlen. Wenn der Besitzer dies tut, müssen Sie die Miete bezahlen. Wenn der Besitzer nicht nach der Miete fragt, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat, müssen Sie die Miete nicht bezahlen!

**OPERNPLATZ**
Miete: 240

**SÜDBAHNHOF**
Miete: 200

**SÜDBAHNHOF**
Miete: 200
Wenn man 2 Bahnhöfe besitzt: 400
Wenn man 3 Bahnhöfe besitzt: 600
Wenn man 4 Bahnhöfe besitzt: 800

Bahnhöfe
Die Miete richtet sich nach der Anzahl an Bahnhöfen, die der Besitzer hat.

**ELEKTRIZITÄTSWERK**
Miete: 150

**WASSERWERK**
Miete: 150

Versorgungswerke
Werfen Sie die Würfel, um die Miete zu ermitteln. 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.



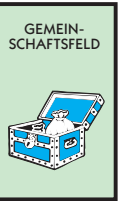
AKTIONSFELDER

**LOS**
ZIEHEN SIE IM VORÜBERGEHEN 200 GEHALT EIN.

LOS

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

**EREIGNISFELD**

**GEMEINSCHAFTSFELD**

Ereignis- und Gemeinschaftsfeld

Ziehen Sie eine Karte vom entsprechenden Stapel und führen Sie sie sofort aus. Danach wird die Karte unter den Stapel zurückgesteckt.

**EINKOMMEN-STEUER**
200

**ZUSATZ-STEUER**
100

Einkommen- und Zusatzsteuer

Zahlen Sie den gezeigten Betrag an die Bank.

**FREI**
PARKEN

Frei parken

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts.

**IM GEFÄNGNIS**
NUR ZU BESUCH

Nur zu Besuch

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

**IN DAS GEFÄNGNIS**
GEHEN SIE

Gehen Sie in das Gefängnis

Stellen Sie Ihre Spielfigur sofort in das Gefängnis! Kassieren Sie kein Gehalt von 200 für das Überqueren von LOS. Ihr Zug ist danach beendet. 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?

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 von einem anderen Spieler. Legen Sie die Karte unter den entsprechenden Stapel, würfeln und ziehen Sie.
3. Würfeln Sie im nächsten Zug einen Pasch. Dann sind Sie sofort frei! Mit diesem Würfelwurf ziehen Sie direkt aus dem Gefängnis heraus. Ihr Zug ist beendet. Sie dürfen 3 Runden lang versuchen, einen Pasch zu würfeln. Werfen Sie auch in der dritten Runde keinen Pasch, kaufen Sie sich mit 50 frei und ziehen Sie mit Ihrem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.