

# MONOPOLY®

GESELLSCHAFTSSPIEL FÜR 2 – 6 PERSONEN

## **Ziel des Spiels**

Ziel von MONOPOLY ist es, durch An- und Verkauf von Besitzrechten sowie Vermietung von Grundstücken, Häusern und/oder Hotels der reichste Spieler zu werden.

## **Ausstattung**

Zum Spiel gehören der Spielplan, 6 verschiedene Spielfiguren, Würfel, Spielgeld, grüne Häuser, rote Hotels, 28 Besitzrechtskarten, 16 Gemeinschafts- und 16 Ereigniskarten.

## **Vorbereitung des Spiels**

Die Ereignis- und Gemeinschaftskarten werden getrennt gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder in der Mitte des Spielplans gelegt. Die Spieler wählen einen Bankhalter, der an jeden Teilnehmer eine Spielfigur und 30.000 DM Spielgeld in folgender Sortierung austeilt:

|               |             |
|---------------|-------------|
| 1 x 10.000 DM | 10 x 200 DM |
| 6 x 2.000 DM  | 7 x 100 DM  |
| 4 x 1.000 DM  | 5 x 20 DM   |
| 3 x 400 DM    |             |

Das übrige Geld, die Besitzrechtskarten (Bahnhöfe, Straßen, Wasser- und Elektrizitätswerk), die Häuser und Hotels verwaltet der Bankhalter. Falls der Bankhalter mitspielt, muß er sein eigenes Geld sorgfältig von dem Vermögen der Bank trennen halten.

Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder Spieler mit einem Würfel einmal. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel.

## **Das Spiel**

Der erste Spieler setzt seine Figur auf das Feld „LOS“. Dann würfelt er mit 2 Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung um die Summe der Augen beider Würfel weiter. Je nachdem auf welchem Feld der Spieler landet, kann er Straßen, Bahnhöfe, das Wasser- oder das Elektrizitätswerk kaufen oder ersteigern, muß Steuern bezahlen, ins Gefängnis gehen oder eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Es können auch 2 oder mehr Figuren auf einem Feld stehen. Bei einem Pasch (beide Würfel gleiche Augenzahl) führt der Spieler seinen Zug in gewohnter Weise aus, mit allen Rechten und Pflichten, die daraus entstehen. Danach muß er noch einmal würfeln. Ist dies wiederum ein Pasch, muß er ein drittes Mal würfeln. Wirft der Spieler dreimal hintereinander einen Pasch, darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muß sich mit seiner Spielfigur sofort ins Gefängnis begeben.

## **Die Bedeutung der Felder des Spielplans**

### **Los**

Jedesmal wenn ein Spieler mit seiner Figur das Feld „Los“ erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von 4.000 DM. Dies gilt nur, wenn er sich in Pfeilrichtung bewegt.

### **Straßen**

Es gibt insgesamt 22 Straßen in 8 Gruppen. Jede Straße innerhalb einer Gruppe ist mit der gleichen Farbe gekennzeichnet.

### **1. Ankauf**

Erreicht man mit seiner Spielfigur ein Straßenfeld, auf das noch kein anderer Spieler einen Besitzanspruch hat, kann er die entsprechende Grundstückskarte von der Bank zum aufgedruckten Preis kaufen. Er erhält dann die Karte von der Bank und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor sich hin, um seinen Besitzanspruch für diese Straße zu demonstrieren.

## **2. Versteigerung**

Wenn der Spieler die Straße nicht kaufen will, versteigert der Bankhalter die Straße. Jeder kann mitsteigen – auch der, der den normalen Kauf abgelehnt hat. Die Versteigerung beginnt mit irgendeinem Betrag. Der Meistbietende zahlt sofort den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält die Besitzrechtskarte.

## **3. Miete**

Erreicht man mit seiner Spielfigur ein Straßenfeld, das bereits verkauft ist, muß man an den Eigentümer Miete bezahlen. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt. Sollte die Straße zwar verkauft, aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden. Die Miete verdoppelt sich, wenn ein Spieler alle Straßen einer Farbe besitzt. Dies gilt auch, wenn andere Straßen dieser Farbgruppe mit Hypotheken belastet sind.

Durch den Bau von Häusern oder einem Hotel erhöht sich die Miete für diese Straße.

Der Eigentümer einer Straße erhält keine Miete, wenn er vergessen hat, sie zu fordern und der nächste Spieler schon gewürfelt hat.

## **Bahnhöfe, Wasser- und Elektrizitätswerk**

Für diese Felder gilt das gleiche wie für die Straßenfelder. Auf diesen Feldern können jedoch weder Häuser noch Hotels gebaut werden.

## **Ereignis- und Gemeinschaftsfeld**

Kommt man mit seiner Spielfigur auf eines dieser Felder, zieht man die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel und befolgt die angegebenen Anweisungen. Dann wird die Karte mit dem Text nach unten wieder unter den Stapel geschoben. Der Spieler, der die Karte „du kommst aus dem Gefängnis frei“ zieht, behält diese zurück, um sie bei Bedarf einzusetzen; oder er kann diese Karte irgendwann an irgendeinen Spieler zu einem frei vereinbarten Preis verkaufen.

## **Steuerfelder**

### **1. Zusatzsteuer**

muß man sofort bar an die Bank zahlen.

### **2. Einkommensteuer**

muß man sofort bar an die Bank zahlen – entweder 4.000 DM oder 10 % seines gesamten Vermögens. Diese Entscheidung muß gefällt werden, bevor die gesamte Höhe des Vermögens festgestellt wird.

Das Vermögen besteht aus dem Bargeld, den aufgedruckten Werten auf den Besitzrechtskarten (egal ob hypothekarisch belastet oder nicht), den Einkaufswerten für Häuser und/oder Hotels.

## **Gefängnis**

Man landet im Gefängnis, wenn man

1. auf das Feld „geh in das Gefängnis“ kommt,
2. eine Karte zieht „geh in das Gefängnis“,
3. dreimal hintereinander einen Pasch wirft.

Wenn der Spieler auf dem direkten Weg ins Gefängnis über „Los“ kommt, erhält er kein Gehalt. Sein Zug ist damit beendet.

Kommt ein Spieler im normalen Verlauf auf das Gefängnisfeld, so ist er dort nur zu Besuch und hat keinerlei Nachteile. Im nächsten Zug kann er normal weiterspielen.

Man kommt aus dem Gefängnis frei, wenn man im nächsten oder übernächsten Zug

1. eine Geldbuße von 1.000 DM zahlt, bevor man würfelt;
2. einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Würfelaugen weiter. Noch einmal würfeln darf man dann allerdings nicht;
3. die Karte „du kommst aus dem Gefängnis frei“ benutzt;
4. die Karte „du kommst aus dem Gefängnis frei“ von einem anderen Spieler kauft und benutzt.

Hat der Spieler mit seinem dritten Wurf noch keinen Pasch, muß er 1.000 DM Geldbuße zahlen und zieht mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter.

Ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, kann Miete kassieren und Besitztümer erwerben und verkaufen.

## **Frei Parken**

„Frei Parken“ ist ein Ausruhfeld. Hier passiert gar nichts.

## **Häuser**

Ein Spieler kann nur dann Häuser an Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt.

Wenn er ein Haus kauft, kann er es an irgendeiner dieser Straßen einer Farbgruppe bauen. Kauft er ein zweites Haus, muß er es an einer noch unbebauten Straße dieser Gruppe bauen oder an einer Straße einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtskarte der Straße.

Entsprechend diesen Regeln kann ein Spieler jederzeit soviele Häuser kaufen und aufstellen wie er will und seine Geldmittel es ihm gestatten. Es muß jedoch gleichmäßig gebaut werden, d. h. man darf an einer Straße erst dann ein weiteres Haus bauen, wenn an den anderen Straßen dieser Farbgruppe jeweils die gleiche Anzahl Häuser steht.

Beispiel: ein drittes Haus darf erst dann gebaut werden, wenn an allen anderen Straßen dieser Farbgruppe bereits 2 Häuser stehen.

Insgesamt dürfen an jeder Straße bis zu 4 Häuser gebaut werden. Genau wie der Aufbau der Häuser gleichmäßig sein muß, hat auch der Abbau gleichmäßig zu erfolgen; d. h. ein Spieler, der aus Geldmangel Häuser an die Bank zurückgibt, darf dies auch nur gleichmäßig verteilt über die Straßen, einer Farbgruppe tun.

## **Hotels**

Wenn ein Spieler an allen Straßen einer Farbgruppe 4 Häuser gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel zu dem aufgedruckten Preis kaufen und an irgendeiner Straße dieser Gruppe aufstellen. Die 4 Häuser werden von dieser Straße entfernt und an die Bank zurückgegeben. An jeder Straße kann nur ein Hotel gebaut werden.

## **Mangel an Gebäuden**

Wenn die Bank keine Gebäude mehr zu verkaufen hat, müssen die bauwilligen Spieler warten, bis ein anderer Spieler Gebäude an die Bank zurückgibt oder verkauft. Wollen zwei oder mehr Spieler eine höhere Anzahl Gebäude kaufen als die Bank verfügbar hat, werden die vorhandenen an den Meistbietenden verkauft.

## **Verkauf von Besitzrechten**

Unbebaute Grundstücke, das Elektrizitäts- und das Wasserwerk, sowie Bahnhöfe können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. Es kann jedoch kein Grundstück an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn an irgendeiner Straße dieser Farbgruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Besitzer ein Grundstück aus dieser Farbgruppe verkaufen darf. Häuser und Hotels dürfen jederzeit, aber nur an die Bank, verkauft werden; die Bank zahlt nur den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Alle Häuser und Hotels (1 Hotel = 5 Häuser) müssen genau so gleichmäßig an die Bank verkauft werden wie sie erworben wurden, d. h. es kann nicht an einer Straße nur noch 1 Haus stehen, wenn an einer anderen Straße der gleichen Farbgruppe noch 4 Häuser stehen.

## **Hypotheken**

Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothekenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtskarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10 Prozent vom Hypothekenwert; er ist zahlbar, wenn die Hypothek zurückgezahlt wird. Wenn ein Besitztum übertragen wird, das hypothekarisch belastet ist, kann der neue Inhaber die Hypothek sofort zurückzahlen. Er muß in diesem Falle außer der Hypothek auch die nun fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzrechtskarten die Hypothek nicht, muß er trotzdem die fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10 Prozent außer der Hypothekensumme.

Häuser und Hotels können nicht hypothekarisch belastet werden. Alle Gebäude auf einem Grundstück müssen an die Bank zurückverkauft werden, ehe dieses Grundstück hypothekarisch belastet werden darf.

Um wieder ein Haus auf einem hypothekarisch belasteten Grundstück aufstellen zu können, muß der Eigentümer den Wert der Hypothek und 10 Prozent Zinsen an die Bank zurückzahlen und das Haus von der Bank zum vollen Preis zurückkaufen.

## **Bankrott**

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d. h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, muß dem Gläubiger alles, was er an Wert hat, übergeben und darf nicht mehr weiterspielen. Häuser und Hotels müssen auch in diesem Fall zum halben Wert an die Bank verkauft werden, die das Geld an den Gläubiger zahlt. Wenn ein zahlungsunfähiger Spieler ein hypothekarisch belastetes Besitztum übergibt, muß der neue Besitzer sofort 10 Prozent Zinsen an die Bank zahlen; er kann gleichzeitig die Hypothek zurückzahlen.

Wenn ein Spieler nicht genügend Geld aufbringt, um seine Steuern und Strafen zu zahlen, selbst wenn er seine Häuser verkauft und sein Besitztum hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Meistbietenden. Häuser und Hotels dürfen nicht mitversteigert werden.

#### **Kredite**

Nur die Bank kann gegen hypothekarische Sicherheit Geld verleihen. Den Spielern ist das Verleihen von Geld oder Besitzrechten untereinander nicht gestattet.

#### **Spielvarianten**

Für kürzere Spiele werden vier Varianten empfohlen.

1. Die Besitzrechtskarten werden gemischt und je 2 an die Spieler ausgeteilt. Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Ansonsten gelten die Regeln wie bei dem Standard-Spiel.
2. Ein Hotel entspricht in dieser Version nur 4 Häusern, d. h. wenn drei Häuser gebaut sind, können diese zurückgegeben werden und für den zusätzlichen Preis eines Hauses ein Hotel gekauft werden. Die Miete bleibt so erhalten wie aufgedruckt.
3. Alle Steuern, Renovierungskosten und Bußgelder werden auf das Feld ‚Frei Parken‘ gelegt. Der Spieler, der das Feld ‚Frei Parken‘ als nächster erreicht oder sich gerade auf dem Feld befindet, wenn eine Einzahlung erfolgt, darf diese Summe kassieren.
4. Die Besitzrechtskarten werden gemischt und an alle Spieler gleichmäßig verteilt. Die Kosten brauchen nicht an die Bank erstattet zu werden. Nach dem Austeiln der Karten findet eine 15 Minuten lange Verhandlungsphase statt. In dieser Zeit versucht man, komplett Serien zu erhalten, um dann, nach der ersten Umrundung des Spielplans mit seiner Spielfigur, Häuser und Hotels bauen zu können.

Bei den Verhandlungen zwischen den Spielern können die Preise frei vereinbart werden.

Werden Sie Mitglied eines Spielclubs.

Schreiben Sie an:

Deutsche Monopoly Clubs e. V.

Postfach 1167

6242 Kronberg 3



**Parker... mehr als nur ein Spiel**

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parker Spiele und Spielzeug

Klöcknerstraße 1 · 6054 Rodgau 3