

ANTI-MONOPOLY®

Spielanleitung

FÜR WETTBEWERBER MIT UNTERNEHMERGEIST!

Ihr Wirtschaftsberater rät:

Spielen Sie dieses Spiel nicht wie Monopoly®!

- Um wirksam gegen Monopolisten vorgehen zu können und gleiche Gewinnchancen zu haben, tun Sie gut daran, so schnell wie möglich Grundbesitz zu kaufen.
- Verhindern Sie gemeinsam mit Ihren Mitwettbewerbern, dass Monopolisten in einer Stadt ein Monopol aufbauen (siehe unten). Setzen Sie darum alles daran, die Finanzierung bestimmter Käufe sicherzustellen.
- Das Startgeld ist absichtlich niedrig. Jeder soll die gleiche Chance erhalten. Überlegen Sie gut, wofür Sie Ihr Geld ausgeben.

INHALT:

- | | | |
|--|--------------------------|--------------|
| • Spielbrett | • 25 Monopolisten-Karten | • Spielgeld |
| • Spielanleitung | • 25 Wettbewerber-Karten | 50 x € 1,- |
| • 3 verschiedene blaue Spielfiguren (Monopolisten) | • 28 Besitzrechtkarten | 40 x € 5,- |
| • 3 verschiedene grüne Spielfiguren (Wettbewerber) | • 2 Würfel | 50 x € 10,- |
| | • 35 Häuser | 50 x € 50,- |
| | • 15 Hotels | 50 x € 100,- |
| | | 20 x € 500,- |

Alle Geldscheine sind für ihren tatsächlichen Wert mit 1000 zu multiplizieren.

ZUR GESCHICHTE

Die Erfindung des berühmtesten Brettspiels der Welt erfolgte in drei Etappen.

Version I, bereits Monopoly genannt, wurde 1904 von der engagierten Monopolgegnerin Elizabeth Magie erfunden. Die Spieler gewannen durch Monopolisierung von Farbgruppen – der Grundidee von Monopoly®. Warum hat ausgerechnet eine Antimonopolistin dieses Spiel erfunden? Um den Leuten zu zeigen, dass Monopolisten ihr Geld durch die Schröpfung von Mietern, Gas-/Wasserkonsumenten und Zugreisenden verdienen. Das Spiel wurde bis in die dreißiger Jahre hinein an der gesamten amerikanischen Ostküste auf selbst gemachten Brettern gespielt.

Version II war eine Weiterentwicklung des Gesellschaftsspiels durch eine Gruppe von Quäkerschullehrern aus Atlantic City im Jahre 1932. Dieses Spiel wurde von Charles Darrow ohne Erlaubnis kopiert. Die Lizenz dafür erwarb Parker Brothers, eine Spielefirma, die Monopoly® in seiner heute bekannten Form vermarktete. Aus kommerziellen Gründen wurden die tatsächlichen Erfinder verschwiegen und Darrow als legendärer Erfinder präsentiert.

Version III, Anti-Monopoly®, stammt von Ralph Anspach. Parker Brothers reichte Klage ein, konnte aber die Markteinführung des Spiels nach einem zehn Jahre währenden Rechtsstreit letztendlich nicht verhindern. Mit dieser Erfindung erhält das Spiel seinen ursprünglichen antimonopolistischen Charakter zurück, weil gezeigt wird, dass Wettbewerber ihr Geld im Gegensatz zu Monopolisten auf redliche Weise verdienen. Der Kampf zwischen Wettbewerbern und Monopolisten ist möglich, weil beide gleiche Gewinnchancen erhalten. (Dies gibt es in der realen Welt nicht, wo Monopolisten mangels konsequenter Durchsetzung von Antimonopolgesetzen die Existenz von Wettbewerbern bedrohen.) Für ausgewogene Gewinnchancen müssen sich die Spieler an die Spielregeln halten.

SPIELANLEITUNG

Die nur für Anti-Monopoly geltenden Spielregeln sind fett gedruckt.

1. GEWINNER

Die Spieler entscheiden sich für eine von zwei Spielvarianten:

Variante A: Es gewinnt der Spieler, der es schafft, alle anderen Mitspieler in den Bankrott zu treiben (wie beim klassischen Monopoly®).

Variante B: Es gewinnt der Spieler, der nach dem Bankrott aller Monopolisten der reichste Wettbewerber oder nach dem Bankrott aller Wettbewerber der reichste Monopolist ist (in Spielregel 23 wird erläutert, wie der reichste Spieler ermittelt wird).

2. BANK

Ein Spieler wird zum Bankier ernannt und ist für die Ausgabe von Geld, Besitzrechtkarten, Häusern und Hotels zuständig. Der Bankier muss sein eigenes Geld vom Vermögen der Bank getrennt verwalten.

3. WETTBEWERBER- und MONOPOLISTEN-KARTEN

Die Monopolisten- und Wettbewerber-Karten werden getrennt gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielbrett gelegt.

4. ROLLENVERTEILUNG & SPIELFIGUREN

- Die Spieler entscheiden sich für die Rolle des Wettbewerbers oder des Monopolisten. Dies kann auf freiwilliger Basis, durch Aushandeln oder Würfeln entschieden werden. Wird gewürfelt, darf der Spieler mit der höchsten Augenzahl als Erster entscheiden, ob er als Wettbewerber oder als Monopolist auftritt. Die anderen Spieler dürfen sich ihre Rolle im Uhrzeigersinn aussuchen.
- Wettbewerber spielen mit einer grünen und Monopolisten mit einer blauen Spielfigur.
- Bei einer geraden Spielerzahl müssen gleich viele Monopolisten und Wettbewerber spielen. Ist die Spielerzahl ungerade, darf der zahlenmäßige Unterschied zwischen Wettbewerbern und Monopolisten nicht größer als 1 sein. (Es dürfen also 2 Wettbewerber gegen 3 Monopolisten, aber nicht gegen 4 Monopolisten spielen.)
- Die Rollenverteilung darf im Spielverlauf nicht geändert werden.

5. STARTGELD & STARTPOSITION

Der Bankier zahlt jedem Spieler ein Startgeld in folgender Sortierung aus: 1 x € 1.500,- (= € 1.500.000,-); 2 x € 500,-; 3 x € 100,-; 2 x € 50,-; 7 x € 10,-; 5 x € 5,-; 5 x € 1,-.

Alle Spielfiguren werden auf das Feld START gesetzt. Die Anzahl der gewürfelten Augen entscheidet darüber, wie viele Spielzüge auf dem Spielbrett (im Uhrzeigersinn) vorgerückt werden darf, es sei denn, die Anweisungen auf dem Spielplan oder den Karten sehen etwas anderes vor.

6. SPIELBEGINN

Wer bei der Rollenverteilung die meisten Augen würfelt, darf auch das Spiel beginnen.

7. PASCH: NOCH EINMAL WÜRFELN

Spieler, die einen Pasch (beide Würfel gleiche Augenzahl) würfeln, führen ihren Zug normal aus und dürfen dann noch einmal würfeln. Bei diesem zusätzlichen Wurf zählt jeder Pasch wie ein einfacher Wurf mit nur einem Würfel. Es darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

8. GRUNDBESITZ KAUFEN & MIETE ZAHLEN

Spieler, die mit ihrer Spielfigur auf einer unverkauften Straße, einem unverkauften Betrieb oder sonstigen freien Spielfeld landen, können für den auf der Besitzrechtkarte oder dem Spielbrett angegebenen Betrag (Kaufpreis) das Besitzrecht erwerben. Der Bankier übergibt dem Käufer die Besitzrechtkarte. Kauft der Spieler nicht, verbleibt die Karte bei der Bank.

Landet ein Spieler auf einem Spielfeld, das bereits Eigentum eines Mitspielers ist, muss er an den Eigentümer den Geldbetrag (Miete) zahlen, der auf der zugehörigen Besitzrechtkarte angegeben ist. **Der vom Spieler zu zahlende Betrag ist abhängig von der „Art“ des Eigentümers: Monopolisten kassieren in der Regel höhere Mieten als Wettbewerber.**

9. MONOPOLISTEN UND WETTBEWERBER IN EINER STADT

Sobald ein Spieler mindestens zwei Straßen einer Stadt besitzt (egal, ob die Stadt aus zwei oder drei Straßen besteht), besitzt er in der Stadt ein Monopol.

Monopolisten dürfen auf Straßen, für die sie ein Monopol besitzen, doppelte Miete kassieren. Dieser Betrag ist auf der Besitzrechtkarte angegeben. **Monopolisten dürfen nur auf Straßen in einer Stadt bauen, in der sie ein Monopol besitzen.**

Wettbewerber benötigen in einer Stadt zum Bauen kein Monopol und dürfen in jeder ihrer Straßen bauen – auch wenn sie nicht mehr als eine besitzen. **Wettbewerber dürfen keine doppelte Miete kassieren.**

10. HÄUSER UND HOTELS BAUEN

- Wettbewerber können in jeder ihrer Straßen bis zu vier Häuser bauen. Statt ein fünftes Haus zu bauen, geben Wettbewerber die vier Häuser an die Bank zurück und kaufen ein Hotel. Die Preise für die Häuser und Hotels stehen auf den Besitzrechtkarten. Wettbewerber stellen ihre Häuser dort auf, wo der Straßename steht.
- Monopolisten können in jeder ihrer Straßen in einer Stadt, in der sie ein Monopol besitzen, bis zu drei Häuser bauen. Statt ein viertes Haus zu bauen, geben Monopolisten die drei Häuser an die Bank zurück und kaufen ein Hotel. Monopolisten stellen ihre Häuser dort auf, wo das „H“ steht.
- Häuser und Hotels dürfen nur dann gekauft werden, wenn der Spieler am Zug ist.
- Die Spieler dürfen frei entscheiden, wie sie Häuser und Hotels auf dem von ihnen gekauften Grundbesitz verteilen. Beispiel: Sie können in ein und derselben Stadt in Straße X ein Haus und in Straße Y ein Hotel bauen (sofern sie Eigentümer sind). Ein Haus oder Hotel, das einmal steht, darf nicht in eine andere Straße versetzt werden.
- Spieler dürfen sich ihren Grundbesitz gegenseitig zum Kauf anbieten. Über den Preis wird zwischen Eigentümer und Käufer verhandelt. Wenn eine Straße bebaut ist, müssen die dort gebauten Häuser und/oder Hotels erst an die Bank zurück verkauft werden (siehe Spielregel 12).

11. HYPOTHEKEN AUFNEHMEN

- A. Um an Geld zu kommen, können Spieler auf ihr Eigentum jederzeit eine Hypothek aufnehmen. Dazu geben sie die entsprechende Besitzrechtkarte für den halben Kaufpreis an die Bank zurück. Die Karten sind von den Besitzrechtkarten für unverkauften Grundbesitz getrennt aufzubewahren.
- B. Bevor ein Spieler auf sein Eigentum eine Hypothek aufnehmen kann, müssen die auf dem Grundstück gebauten Häuser und Hotels an die Bank verkauft werden. Ein Spieler erhält hierfür die Hälfte des ursprünglichen Kaufpreises.
- C. Straßen und Betriebe, die mit einer Hypothek belastet sind, können vom Eigentümer jederzeit an andere Spieler verkauft werden. Dazu verhandeln Verkäufer und Käufer über den Preis.
- D. Wenn Spieler belastetes Eigentum von Hypotheken befreien wollen, müssen sie der Bank den Betrag zahlen, der auf der Rückseite der Besitzrechtkarte angegeben ist. Dies muss dann geschehen, wenn ein Spieler am Zug ist.
- E. Wettbewerber und Monopolisten dürfen für Besitztümer, die mit einer Hypothek belastet sind, keine Miete kassieren.
- F. Wie bereits erklärt, dürfen Monopolisten nur dann bauen, wenn sie in einer Stadt ein Monopol besitzen. Sobald eine Stadt zum Erwerb eines Monopols mit einer Hypothek belastet wird, darf in der ganzen Stadt nicht mehr gebaut werden. Häuser und Hotels, die in anderen Straßen gebaut wurden, dürfen stehen bleiben. Ein Monopolist, der in einer Stadt kein Monopol mehr besitzt, darf keine doppelte Miete kassieren.

Beispiel: Ein Monopolist besitzt eine Stadt mit drei Straßen, von denen eine bebaut ist und zwei unbebaut sind. Wird für die bebaute Straße eine Hypothek aufgenommen (dazu müssen erst die Häuser an die Bank verkauft werden), darf von Spielern, die auf den beiden anderen Straßen landen, weiter doppelte Miete kassiert werden, weil das Monopol hierdurch nicht erlischt.

12. HÄUSER AN DIE BANK VERKAUFEN

Beim Verkauf von Häusern erhalten Spieler die Hälfte des ursprünglichen Kaufpreises zurück. Häuser und/oder Hotels dürfen nur an die Bank verkauft werden.

WEITERE SPIELFELDER

13. DAS FELD „START“

Jedes Mal, wenn ein Spieler das Feld START erreicht oder passiert, erhält er € 100,-.

14. GEFÄNGNIS, PREISKRIEG UND SIGHTSEEING-TOUR

Für Wettbewerber ist dieses Feld der „Preiskrieg“, für Monopolisten das „Gefängnis“. Über die Monopolisten- und Wettbewerber-Karten oder die Anweisungen auf dem Spielbrett können Monopolisten ins Gefängnis und Wettbewerber in den „Preiskrieg“ geschickt werden. Spieler, die sich auf dieses Feld begeben müssen, erhalten kein Geld, wenn sie über START kommen.

Wettbewerber, die sich im PREISKRIEG befinden, dürfen während dieser Zeit Miete und sonstige Forderungen einziehen. Sie haben keine direkten Nachteile bis auf den, dass sie nichts kaufen dürfen.
Monopolisten im GEFÄNGNIS dürfen keine Miete und sonstige Forderungen einziehen.

Spieler, die im normalen Spielverlauf auf dem Gefängnisfeld landen, befinden sich weder im Preiskrieg noch im Gefängnis, sondern auf einer Sightseeing-Tour. Dabei gibt es für Wettbewerber und Monopolisten keine Unterschiede. Sie dürfen im nächsten Zug normal weiterspielen und müssen keine Geldbuße zahlen.

Um dem Gefängnis oder Preiskrieg zu entkommen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Der Spieler zahlt der Bank zu Beginn der nächsten Runde 50,- € und darf normal weiterspielen. Oder er setzt eine Runde aus und zahlt zu Beginn der darauf folgenden Runde € 50,- um danach weiterzuspielen.
2. Ein Spieler, der sich nicht freikauf, bleibt im Gefängnis oder Preiskrieg und muss versuchen, in der nächsten Runde einen Pasch zu würfeln. Gelingt ihm dies, darf er weiterspielen. Würfelt er keinen Pasch, kann er in der darauf folgenden Runde erneut entscheiden, ob er zahlen oder würfeln möchte. Würfelt er wieder keinen Pasch, muss er zu Beginn der dritten Runde € 50,- zahlen und zieht mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter.

Beispiel: Ein Spieler (Monopolist) im Gefängnis würfelt mit beiden Würfeln eine 3. Damit darf er das Gefängnis verlassen, seine Spielfigur aber nicht um 6 Felder vorrücken. Stattdessen darf er noch einmal würfeln (siehe Spielregel 7). Würfelt er erneut einen Pasch, darf er seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

15. WETTBEWERBER- ODER MONOPOLISTENFELD

Wettbewerber nehmen vom Stapel mit den Wettbewerber-Karten und Monopolisten vom Stapel mit den Monopolisten-Karten die oberste Karte auf und befolgen die Anweisungen. In beiden Fällen wird die Karte danach wieder unter den Stapel gelegt.

16. EINKOMMENSSTEUER

Ein Spieler, der auf dem Feld „Einkommenssteuer“ landet, muss Steuern zahlen. Er zahlt der Bank € 200,- oder ein Prozent seines Gesamtvermögens (Geld, Häuser, Hotels und nicht mit Hypotheken belastetes Eigentum). Der Betrag wird wie folgt berechnet:

Für Monopolisten:

20% ihres Geldes +

10% des Kaufpreises ihrer Straßen und Betriebe, die nicht mit einer Hypothek belastet sind +

10% des gesamten Kaufpreises ihrer Häuser und Hotels

Für Wettbewerber:

10% ihres Geldes +

10% des Kaufpreises ihrer Straßen und Betriebe, die nicht mit einer Hypothek belastet sind +

10% des gesamten Kaufpreises ihrer Häuser und Hotels

17. ZUSATZSTEUER

Der Spieler zahlt € 75,- an die Bank.

18. TRANSPORTBETRIEBE

Beim Besuch eines Transportbetriebs (Bahnhof, Flughafen, Straßenbahn und Busbetriebe), der sich im Besitz eines Wettbewerbers befindet, muss ein Spieler 10 Prozent des Kaufpreises für den Transportbetrieb entrichten, unabhängig davon, wie viele Transportbetriebe der Wettbewerber besitzt.

Monopolisten, die einen Transportbetrieb besitzen, dürfen ihre Tarife jedes Mal, wenn sie einen weiteren Transportbetrieb hinzukaufen, verdoppeln. Die von ihnen kassierten Beträge stehen auf den Besitzrechtkarten. (Wettbewerber aufgepasst: Ein Monopolist, der alle vier Transportbetriebe besitzt, kann im Spiel kaum noch besiegt werden. Stellen Sie sich nur vor, was im wirklichen Leben passieren würde, wenn ein Monopolist Eigentümer sämtlicher Transportbetriebe wäre!)

19. GAS- UND ELEKTRIZITÄTWERK

Ein Spieler, der auf einem der beiden Werke landet, wirft beide Würfel und zahlt einen Betrag, der von den gewürfelten Augen und davon abhängig ist, ob der Eigentümer ein Wettbewerber oder Monopolist ist:

- An einen Wettbewerber ist das Vierfache der gewürfelten Augen zu zahlen, unabhängig davon, wie viele Werke er besitzt.
- An einen Monopolisten ist das Vierfache der gewürfelten Augen zu zahlen, wenn dieser 1 Werk besitzt, und das Zehnfache, wenn er beide Werke besitzt.

20. ANTI-MONOPOLY STIFTUNG

Monopolisten, die auf diesem Spielfeld landen, zahlen der Bank zugunsten der Stiftung € 160,-.

Wettbewerber würfeln mit einem Würfel. Würfeln sie eine 1, erhalten sie € 25,-; würfeln sie eine 2, erhalten sie € 50,-. Bei jeder anderen Zahl erhalten Wettbewerber kein Geld.

21. VERHANDELN & GELD LEIHEN

Spieler haben jederzeit die Möglichkeit, ihre Besitztümer zu einem frei vereinbarten Preis untereinander zu handeln, dürfen diese aber nicht verkaufen, wenn sie mit Häusern oder Hotels bebaut sind. (siehe Spielregel 12)

Spieler dürfen anderen Spielern kein Geld leihen.

22. BANKROTT

Spieler, die Bankrott gehen, können ihren Zahlungsverpflichtungen nicht mehr nachkommen. Sie müssen ihre Häuser und/oder Hotels an die Bank verkaufen und erhalten dafür die Hälfte des Kaufpreises. Ein Spieler, der einen anderen Spieler in den Bankrott treibt, übernimmt dessen Geld und Besitztümer (auch, wenn diese mit einer Hypothek belastet sind).

Geht ein Spieler Bankrott, weil er seinen Zahlungsverpflichtungen gegenüber der Bank nicht mehr nachkommen kann, gehen all seine Gelder und Besitztümer auf die Bank über. Die Besitztümer können (ohne die darauf gebauten Häuser und/oder Hotels) auf die übliche Art und Weise (siehe Spielregel 8) von Mitspielern erneut gekauft werden.

23. REICHSTER SPIELER

Der reichste Spieler wird wie folgt ermittelt:

- Gesamtsumme des Bargelds + Summe der zu errechnenden Mieteinnahmen eines Spielers für all seine Besitztümer, die nicht mit einer Hypothek belastet sind.
- Um die Einnahmen für das Gas- und Elektrizitätswerk zu berechnen, wird verfahren, wie in Spielregel 19 beschrieben.

SPIELVARIANTE MIT ZEITLIMIT (für Turniere empfohlen)

Vor Spielbeginn wird gemeinsam festgelegt, nach welcher Zeit das Spiel beendet ist. Bis auf die folgenden Punkte gelten die üblichen Spielregeln:

- Die Spieler dürfen nur mit der Bank, nicht aber untereinander verhandeln.
- Bei Spielende dürfen Wettbewerber 10 Prozent und Monopolisten 20 Prozent ihres Geldes behalten. Das übrige Geld wird an die Bank zurückgegeben.
- Die Bank geht dann alle Spielfelder der Reihe nach ab und stoppt bei jedem Spielfeld, das sich im Besitz eines Spielers befindet. Dort zahlt die Bank die Miete bzw. den dem Spieler geschuldeten Betrag nach den üblichen Spielregeln.
- Es gewinnt der Spieler, der nach dem Abgehen der Spielfelder durch die Bank über das meiste Geld verfügt.

(Bei dieser Spielvariante kommt es darauf an, dass Wettbewerber und Monopolisten – wenn sie gewinnen wollen – nach einem kurzen Spiel nicht nur viel Geld, sondern auch viel Eigentum besitzen.)

Lesen Sie Monopolygate von Ralph Anspach, die wahre Geschichte des beliebten Gesellschaftsspiels, in der es wie in Monopoly um Täuschung und Strategie, Macht und Interessen geht. Erhältlich im Buchhandel oder über das Internet.



©2006 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. Alle Rechte vorbehalten.
Anti-Monopoly ist eine Marke von Hasbro, Inc., und wird im Rahmen einer Lizenz vertrieben.
©1977, 1985, 1989, 1995, 2005, 2006 von Ralph Anspach. Patent 4136881.
©2006 University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L), Niederlande.
E-Mail: info@ug.nl

www.universitygames.net

Bewahren Sie unsere Adresse auf, damit Sie uns bei Bedarf kontaktieren können.