

5. Glückskarten

Glückskarten sind eine Hilfe, um weitere Hoteleinheiten zu bauen, noch mehr Grundstücke zu erwerben oder sogar einen Mitspieler, der einem voraus ist, ins Hintertreffen zu bringen. Am Ende eines Spielzuges kann man, wenn man möchte, eine Glückskarte ausspielen. Ausgenommen sind die Glückskarten mit der Anweisung zum sofortigen Ausspielen.

Nach dem Ausspielen einer Glückskarte ist darauf zu achten, daß die Grundstückskarten und Spielfiguren entsprechend korrigiert werden.

Während des Spiels bleiben die eigenen Glückskarten verdeckt vor einem liegen, damit die Mitspieler sie nicht sehen können.

Ausgespielte Glückskarten werden offen auf den Ablagestapel gelegt. Ist der Glückskartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt auf „Glückskarten ziehen“ gelegt.

6. Ende eines Spielzuges

Ist ein Spielzug beendet, fährt der Spieler zur Linken fort.

7. Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn

- ein Spieler **zu Beginn seines Zuges** keine Hoteleinheiten mehr besitzt, die er bauen könnte **oder**
- wenn ein Spieler das letzte Feld auf der Schloßallee (DM 61 Millionen) erreicht hat.

8. Gewinner

Es gewinnt der Spieler, der den höchsten Grundstückswert (Millionen DM) besitzt (seine Spielfigur ist auf der Schloßallee am weitesten vorgerückt). Haben 2 oder mehr Spieler die gleiche Summe, so gewinnt der Spieler, dem die meisten Grundstücke gehören.

VERBRAUCHER-SERVICE

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie uns bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Kenner Parker

Deutsche Niederlassung, Verbraucher-Service, Klöcknerstraße 1, 6054 RODGAU 3

© 1985, Parker Brothers, Division of Kenner Parker Toys Inc., Beverly, MA 01915 USA.



ALTER: ab 8 Jahre

ANZAHL: 2-4 Spieler

SPIELDAUER: ca. 45 Minuten

AUSSTATTUNG

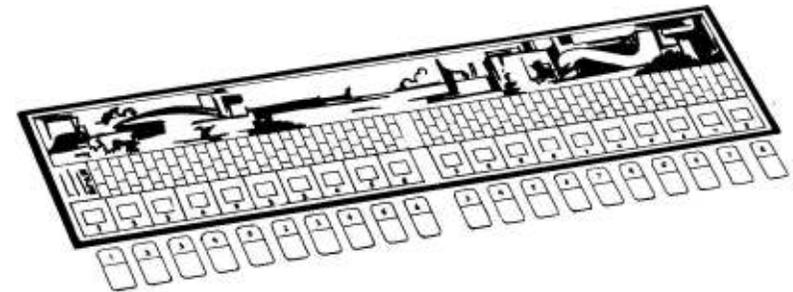
1 Spielbrett, 80 Hoteleinheiten (20 pro Farbe), 2 Würfel, 1 Farbwürfel, 28 Glückskarten, 20 Grundstückskarten, 4 Spielfiguren.

ZIEL DES SPIELS

Es gilt, der reichste Baulöwe auf der Schloßallee zu werden und Hotels im höchsten Gesamtwert zu besitzen.

SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Grundstückskarten werden nach Farben sortiert und offen neben die entsprechende Farbe und Grundstückswert des Spielbretts gelegt (siehe Abbildung).



- Die Glückskarten werden gemischt und auf das Feld „Glückskarten ziehen“ gelegt (verdeckt).
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das „Start“-Feld.
- Jeder Spieler nimmt die seiner Spielfigur farblich entsprechenden Hoteleinheiten nach folgender Aufteilung:
 - 4 Spieler – 14 Hotels pro Spieler
 - 3 Spieler – 16 Hotels pro Spieler
 - 2 Spieler – 20 Hotels pro Spieler
- Nun zieht jeder Spieler 2 Glückskarten vom Stapel, schaut sie an und legt sie für später verdeckt vor sich hin.
- Gespielt wird im Uhrzeigersinn – der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.

SPIELVERLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, so viele Grundstücke zu erwerben, wie es die Würfel erlauben, indem er möglichst viele Hotels darauf baut. Die Glückskarten sollten, wann immer dies möglich ist, eingesetzt werden, um dieses Ziel zu erreichen.

JEDER SPIELZUG HAT FOLGENDEN ABLAUF:

1. Es wird mit allen 3 Würfeln gewürfelt
2. Der Spieler sollte, wann immer möglich, Hotel(s) bauen. Wird ein „G“ gewürfelt, verfallen die Werte der Augenzwürfel und eine Glücksskarte wird gezogen.
3. Der Spieler nimmt sich die erworbenen Grundstückskarten.
4. Es ist wichtig, immer darauf zu achten, daß die eigene Spielfigur (und die der Mitspieler) auf dem richtigen Spielfeld steht, d.h. den aktuellen Besitzwert anzeigt.
5. Es kann eine Glücksskarte ausgespielt werden.
6. Danach folgt der nächste Mitspieler zur Linken.

ERKLÄRUNG:

1. Es wird mit allen 3 Würfeln gewürfelt.

Die Augenzwürfel

Die Augenzwürfel zeigen an, wieviele DM Millionen ausgegeben werden können, um Hotels zu bauen.

Beispiel: werden eine 3 und eine 5 gewürfelt, stehen insgesamt DM 8 Millionen zur Verfügung (d.h. jede Zahlenkombination bis DM 8 Millionen).

Der Farbwürfel

Dieser Würfel hat 4 Farben, ein „W“ und ein „G“. Die Farben bestimmen den Farbbereich des Spielbrettes, auf dem gebaut wird.

Das „W“ bedeutet „Wunsch“, d.h. freie Wahl des Farbbereichs, auf dem gebaut wird.

Das „G“ bedeutet „Glück“. In diesem Fall verfällt der Wert der Augenzwürfel und es wird eine Glücksskarte gezogen. Es kann diese, eine andere oder keine Glücksskarte ausgespielt werden, dann folgt der nächste Spieler.

2. Hotels bauen

Jedes Grundstück auf der Schloßallee hat einen bestimmten Wert – die Augenzahl der Würfel legen den Höchstwert, zu dem gebaut werden kann, fest. Gebaut wird, indem ein oder mehrere Hotels auf das Grundstück gesetzt werden.

Beispiel: werden eine 4, eine 6 und „blau“ gewürfelt, kann 1 oder mehrere Hotels im blauen Bereich im Gesamtwert von bis zu DM 10 Millionen gebaut werden, d.h. jede Zahlenkombination bis zu DM 10 Millionen.

Bauvorschriften

- a. Es kann auf einem **freien** Grundstück jeweils **ein** Hotel gebaut werden.
- b. Auf einem **bebauten** Grundstück können **mehrere** Hotels gebaut werden.
- c. Es kann auf eigene Hoteleinheiten und auf die Hoteleinheiten von Mitspielern gebaut werden.
- d. Es können auch Hotels auf solchen Grundstücken gebaut werden, deren Wert unter der Augenzahl liegt.
- e. Es muß in jeder Runde mindestens 1 Hotel gebaut werden (Ausnahme: wenn ein „G“ gewürfelt wurde).

3. Grundstückskarten

Für jedes Grundstück gibt es eine Grundstückskarte. Diese bekommt man:

- a. wenn man ein Hotel auf ein freies Grundstück gebaut hat oder
- b. wenn man ein oder mehrere Hoteleinheiten auf bereits bestehende Hotels baut und dadurch mehr Einheiten an dem Hotelblock besitzt als der bisherige Eigentümer.

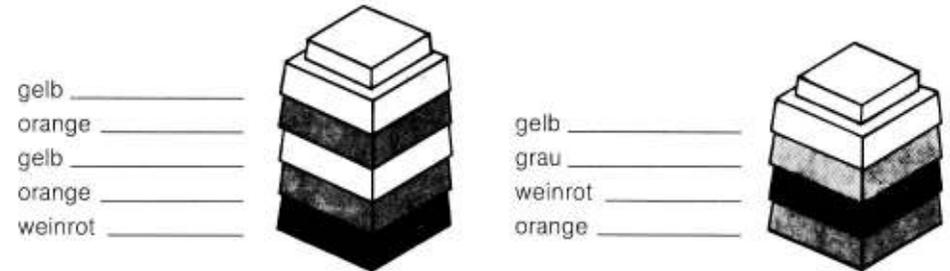
Beispiel: ein Mitspieler hat 1 Einheit auf einem Grundstück gebaut und besitzt damit die Grundstückskarte. Setzt man nun selbst noch 2 Einheiten darauf, besitzt man die Mehrheit und erhält die Grundstückskarte.

- Sobald man ein Grundstück erworben hat, nimmt man sich die Grundstückskarte, um
- den Überblick über das eigene Grundstückseigentum zu behalten;
 - den Standort der Spielfiguren auf dem Spielbrett zu überprüfen.

Die Summe der Grundstückskarten-Werte muß dem Wert des Feldes entsprechen, auf dem die eigene Spielfigur steht.

Gleichstand bei Grundstückseigentum:

Falls 2 oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Hoteleinheiten auf einem Grundstück gebaut haben, ist der Spieler Eigentümer, dessen Hoteleinheit direkt auf dem Grundstück steht (ganz unten).



In diesem Beispiel haben zwei Spieler die gleiche Anzahl Hoteleinheiten. Da jedoch die orangefarbene Hoteleinheit dem Grundstück **am nächsten** ist, d.h. weiter unten als die gelbe, ist orange der Besitzer.

Dieses Beispiel zeigt pro Farbe die gleiche Anzahl an Hoteleinheiten. Da die orangefarbene Hoteleinheit **direkt auf** dem Grundstück steht, (ganz unten) ist orange der Besitzer.

4. Spielfigur

Während des Spiels muß die Position der eigenen Spielfigur zu jeder Zeit dem Gesamtwert aller Grundstücke entsprechen, die man besitzt. Daher wird die Spielfigur immer dann, wenn ein Grundstück erworben wurde, um die Anzahl Felder vorgerückt, die dem Grundstückswert entsprechen. Verliert man dagegen ein Grundstück an einen Mitspieler, setzt man die eigene Figur entsprechend zurück.

Beispiel: der Gesamtwert aller Grundstücke, die man besitzt, beträgt DM 10 Millionen, d.h. die Spielfigur steht auf dem Feld DM 10 Millionen. Die Spielfigur eines Mitspielers steht auf dem Feld DM 15 Millionen. In der nächsten Runde baut man 2 Hoteleinheiten auf eine Einheit des Mitspielers und wird dadurch zum neuen Besitzer des Grundstücks, das DM 3 Millionen wert ist. Nun ist man berechtigt, die Grundstückskarte in seinen Besitz zu nehmen, die eigene Spielfigur vor- (auf Feld DM 13 Millionen) und die des Mitspielers um 3 Felder zurückzusetzen (auf Feld DM 12 Millionen).

Bei Beendigung eines Spielzuges sind immer die Standorte der Spielfigur(en) zu korrigieren.

Gelangt man beim Vorrücken auf ein Feld, das mit „G“ gekennzeichnet ist, zieht man die oberste Glücksskarte vom Stapel.