

Disney PIXAR
DIE MONSTER AG.

DAS **SPIEL DES
LEBENS**
IN MONSTROPOLIS



INHALT

Spielbrett, 4 Autos, 3 Berge, 1 Brücke, 7 Gebäude, 1 Drehrad (in 3 Teilen), Geld (in 2 Nennwerten), 25 Lebens-Chips, 4 Haus-Karten, 6 Karriere-Karten, 4 Haustier-Karten, 12 Roulette-Karten und Aufkleberblatt.

ZIEL DES SPIELS

Lebe das Leben eines Monsters und tue alles, was Monster nun einmal so tun. Versuche, am Ende des Spiels der Spieler mit dem meisten Geld zu sein.

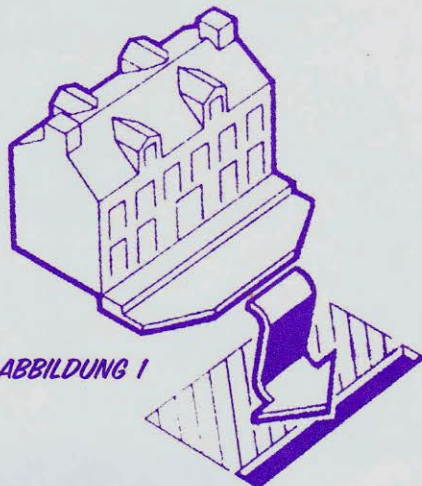


ABBILDUNG 1

ZUSAMMENBAU

1. Löse vorsichtig die Gebäude, die Berge, die Brücke und die Drehrad-Teile aus den Kunststoffrahmen. Verwende ggf. eine Sicherheitsschere.
2. Drücke alle Lebens-Chips aus dem Kartonbogen und stapel sie umgedreht neben dem Spielbrett auf.

VORBEREITUNG

SPIELBRETT

1. Die Gebäude sind an der Unterseite nummeriert. Befestige sie auf den entsprechend nummerierten Feldern 1-7 des Spielbretts. Drücke dazu vorsichtig die vorgestanzen Stücke aus dem Spielbrett heraus und befestige die Gebäude (wie in Abbildung 1 gezeigt) vorsichtig an ihrem Platz.

- Die Berge und die Brücke sind ebenfalls nummeriert. Nimm das Aufkleberblatt mit den Weg-Aufklebern 8-11 und löse den Weg Nr. 8 ab. Dann klebst du ihn vorsichtig auf den Berg mit der Nummer 8 (die Abbildung 2 hilft dir dabei). Befestige die anderen Aufkleber auf die gleiche Weise an den restlichen Bergen und der Brücke. Dann stellst du die Berge und die Brücke auf die entsprechend nummerierten Felder des Spielbretts. Drücke vorsichtig die vorgestanzten Teile aus dem Spielbrett und befestige die Kunststoffteile an ihrem Platz.

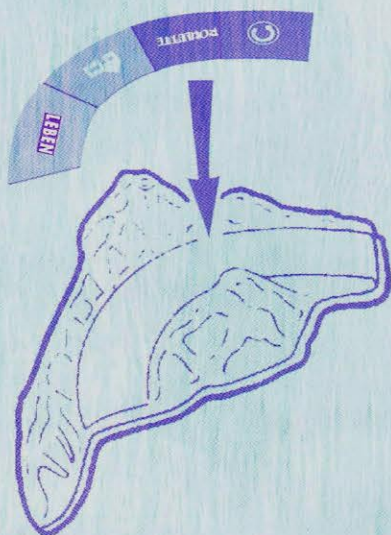


ABBILDUNG 2

- Drücke die bunte Drehscheibe aus dem Kartonbogen und stecke sie wie in Abb. 3 gezeigt von unten in das Drehrad. Stecke das zusammengebaute Drehrad auf den Stift, der sich in der Mitte des Drehrad-Sockels befindet. Dann drückst du den Drehpfeil in das Loch, das sich am Rand des zusammengebauten Drehrades befindet.

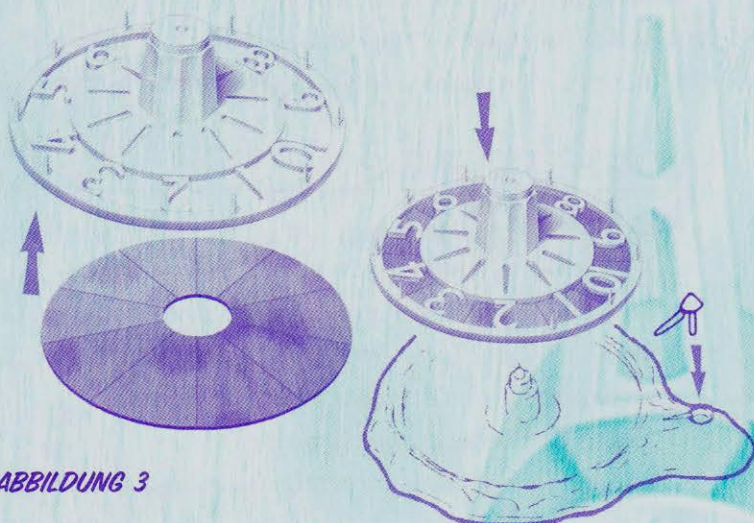


ABBILDUNG 3

- Drücke die vorgestanzten Teile aus den Löchern in der Spielbrettmitte (mit einer 12 markiert) und setze das Drehrad hinein.

KARTEN

Sortiere die Karten in 4 verschiedene Stapel: Karriere, Haustier, Haus und Roulette. Lege alle 4 Kartenstapel umgedreht neben das Spielbrett, so dass alle Spieler sie gut erreichen können.

GELD

Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Dieser Spieler kümmert sich um alle Gelder (Hollars), die bei der Monstropolis-Bank eingezahlt und ausgezahlt werden. Der Bankhalter sortiert das Geld nach dem jeweiligen Nennwert in verschiedene Stapel und zahlt jedem Spieler $\text{f}500$ aus.

AUTOS

Jeder Spieler sucht sich ein Auto aus und stellt es auf das Startfeld.



SPIELEN

Zu Beginn des Spiels drehen alle Spieler einmal das Drehrad. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Dann geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

WENN DU ZUM ERSTEN MAL AN DER REIHE BIST

Entscheide dich, ob du sofort mit einer Karriere beginnen oder zuerst die Monstropolis-Universität besuchen möchtest. Überlege es dir gut! Ein Universitätsbesuch bietet zwar mehr Karrierechancen, aber der Abschluss kostet auch viel Zeit.

SO BEWEGST DU DICH AUF DEM SPIELBRETT

Drehe das Rad. Dann fährst du mit deinem Auto so viele Felder vorwärts wie das Rad anzeigt (denke daran: Bewege das Auto immer in Pfeilrichtung vorwärts!). Wenn du auf einem Feld landest, das bereits besetzt ist, schiebst du dein Auto weiter auf das nächste freie Feld. Dann befolgst du die Anweisung, die das Feld, auf dem du gelandet bist, vorgibt (siehe Abschnitt "FELDER").

KARRIERE-LAUFBAHN

Falls du dich entschieden hast, gleich eine Karriere in Angriff zu nehmen, stellst du dein Auto auf das Feld "KARRIERE-START" und führst folgende Aktionen durch:

1. Ziehe eine Karriere-Karte

Wenn du auf das Feld "KARRIERE-WAHL" kommst – **Stop!** Ein anderer Spieler hält den verdeckten Stapel mit den Karriere-Karten ausgefächert vor dich. Ziehe eine Karte. Falls du eine Karte mit der Aufschrift "Abschluss erforderlich" ziehst, steckst du sie zurück in den Stapel und ziehst noch einmal.

2. Lege deine Karriere-Karte aufgedeckt vor dich. Drehe das Rad und bewege dich weiter.



• ADOPTIERE EIN HAUSTIER

Wenn du auf diesem Feld landest – **Stop!** Ziehe die oberste Karte von dem Kartenstapel. Dann zahle den Betrag an die Bank, der für dein Haustier angegeben ist.

Danach drehst du und gehst weiter.

• WÄHLE EIN HAUS

Wenn du auf diesem Feld landest – **Stop!** Ein anderer Spieler nimmt die Haus-Karten in seine Hand und fächert sie verdeckt vor dir aus. Ziehe eine Karte und zahle die erste Monatsmiete (die auf der Karte angegeben ist) an die Bank. Danach legst du die Karte aufgedeckt vor dich. Drehe und gehe weiter.



UNIVERSITÄTS-LAUFBAHN

Falls du dich entschieden hast, zuerst die Uni zu besuchen, stellst du dein Auto auf das Feld "UNIVERSITÄTS-START" und führst folgende Aktionen durch:

1. Wähle eine Karriere-Karte

Wenn du auf das Feld "KARRIERE-WAHL" kommst –



LEBEN

Diese Felder stellen gute Taten und Verdienste im Leben eines Monsters in Monstropolis dar. Wann immer du auf einem Lebens-Feld landest, ziehst du einen Lebens-Chip von dem Stapel. Sieh dir den Chip jetzt nicht an! Lege ihn umgedreht bis zum Ende des Spiels vor dich.

Wenn der Stapel mit den Lebens-Chips zur Neige geht, nimmst du einfach einen Chip von einem deiner Mitspieler.

Stop! Hier musst du anhalten, sogar, wenn du noch Schritte übrig hast. Ziehe drei Karten von dem Stapel mit den verdeckten Karriere-Karten. Sieh dir die 3 Karten an. Dann wählst du eine Karte aus und steckst die anderen beiden wieder zurück unter den Kartenstapel.

2. Lege deine Karriere-Karte aufgedeckt vor dich. Dann drehst du das Rad und gehst weiter.

FELDER

Während du das monstermäßige Leben eines Monsters durchlebst, landest du dann und wann auf verschiedenen Feldern – diese sind sehr wichtig! Hier kannst du nachlesen, was genau sie bedeuten:

STOP

Es gibt 3 dieser Felder: KARRIERE-WAHL, ADOPTIERE EIN HAUSTIER und WÄHLE EIN HAUS. Wann immer du eines dieser Felder erreichst – **Stop!** Halte an, selbst wenn noch Schritte übrig sind. Führe die Anweisungen aus, drehe das Rad und gehe weiter.



• ADOPTIERE EIN HAUSTIER

Wenn du auf diesem Feld landest – **Stop!** Ziehe die oberste Karte von dem Kartenstapel. Dann zahle den Betrag an die Bank, der für dein Haustier angegeben ist.

Danach drehst du und gehst weiter.

• WÄHLE EIN HAUS

Wenn du auf diesem Feld landest – **Stop!** Ein anderer Spieler nimmt die Haus-Karten in seine Hand und fächert sie verdeckt vor dir aus. Ziehe eine Karte und zahle die erste Monatsmiete (die auf der Karte angegeben ist) an die Bank. Danach legst du die Karte aufgedeckt vor dich. Drehe und gehe weiter.

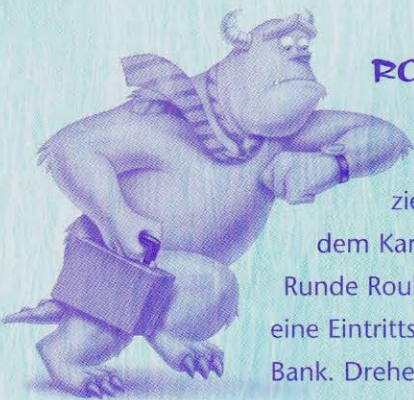


UNIVERSITÄTS-LAUFBAHN

Falls du dich entschieden hast, zuerst die Uni zu besuchen, stellst du dein Auto auf das Feld "UNIVERSITÄTS-START" und führst folgende Aktionen durch:

1. Wähle eine Karriere-Karte

Wenn du auf das Feld "KARRIERE-WAHL" kommst –



ROULETTE

Wenn du auf einem dieser Felder landest, ziehst du die oberste Karte von dem Kartenstapel. Möchtest du eine

Runde Roulette spielen? Dann kaufe eine Eintrittskarte und zahle $\$100$ an die Bank. Drehe das Rad. Wenn das Rad bei einer Zahl stehen bleibt, die auf deiner Karte angezeigt ist, hast du gewonnen! Hole dir deinen Preis (der als Barwert ebenfalls auf der Karte steht) von der Bank ab und stecke die Karte wieder unter den Kartenstapel.



NOCH EINMAL DREHEN

Landest du auf einem dieser Felder, drehst du noch einmal und gehst weiter.

ZAHLTAG

Wann immer du auf einem Zahltag-Feld **landest** oder es **überspringst**, kannst du bei der Bank dein Gehalt abholen. Erst danach befolgst du andere Anweisungen. In manchen Runden kannst du dein Gehalt sogar mehrmals kassieren!



EIN NEUER JOB

Landest du auf diesem Feld, kannst du dir einen neuen Job aussuchen! Ein anderer Spieler fächert die Karriere-Karten verdeckt vor dir aus. Ziehe eine Karte und stecke deine alte Karte wieder unter den Kartenstapel. Diese Felder sind echt klasse! Denn wenn du bereits einen guten Job hast, brauchst du gar nicht zu tauschen!

Hinweis: Wenn du eine Karte ziehst, auf der "Abschluss erforderlich" steht, du aber die Universität gar nicht besucht hast, steckst du sie wieder unter den Kartenstapel und ziehst noch einmal.

AUSGABEN

Wenn du auf einem Ausgaben-Feld landest, befolgst du einfach die Anweisungen auf dem Spielbrett. Bezahle deine Ausgaben bei der Bank.



MIETE

Wenn du auf einem Miete-Feld landest, zahlst du der Bank den Mietbetrag, der auf deiner Haus-Karte steht.

GELD

Wenn ein Spieler kein Geld mehr hat, kann er trotzdem weiterspielen – und zwar, ohne Schulden aufzubauen. Ausgaben und Miete werden diesem Spieler erlassen, wenn er sie nicht bezahlen kann. Aber natürlich kann dieser Spieler nicht am Roulette-Spiel teilnehmen, da er sich ja keine Eintrittskarte leisten kann.



Wenn du dieses Feld und somit den beliebten Erholungsort für Monster erreichst – **Stop!** Halte an, selbst, wenn noch Schritte übrig sind. Dann führst du folgende Aktionen aus:

- Nimm deine KARRIERE-Karte und deine HAUSTIER-Karte aus dem Spiel.
- Verkaufe deine HAUS-Karte an die Bank und kassiere dafür den Mietbetrag, der auf der Karte steht.
- Sieh dir deine LEBENS-Chips an, um zu sehen, welche Leistungen du in deinem Monsterleben vollbracht hast. Dann verkaufe die Chips an die Bank und kassiere dafür die Beträge, die auf den einzelnen Chips stehen.

Schließlich wartest du hier, bis alle anderen Spieler ebenfalls dieses Feld erreicht haben.

GEWONNEN!

Haben alle Spieler das "Gargoyle Island Resort" erreicht und ihr Hab und Gut an die Bank verkauft, zählen sie ihr Geld. Der Spieler mit den meisten Hollars gewinnt!



MB SPIELE

© Disney/Pixar
Spiel © 2001 Hasbro International Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest, Tel. 02921 965343.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien, Tel. 0049 2921 965343.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon, Tel. 056 648 70 99.

080140143100