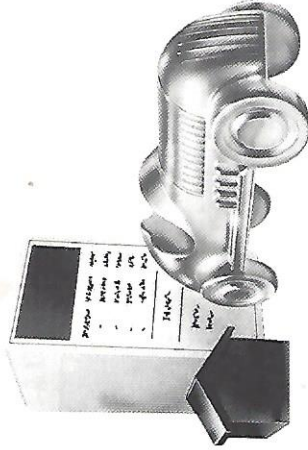


ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Er gewinnt das Spiel als reichster Spieler.

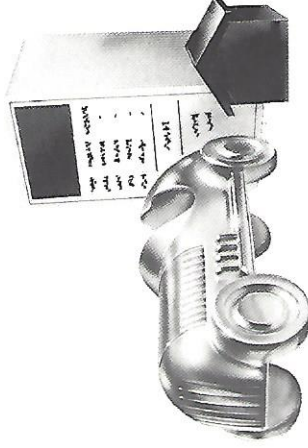


SPIELVARIANTEN

Für kürzere Spiele werden vier Varianten empfohlen:

1. Die Besitzrechtkarten 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 beim Standard-Spiel.
2. Ein Hotel entspricht in dieser Version nur 4 Häusern, d.h. wenn 3 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 Besitzrechtkarten werden gemischt und an alle Spieler gleichmäßig verteilt. Die Kosten brauchen nicht an die Bank erstattet zu werden. Nach dem Austeilen der Karten findet eine 15 Minuten lange Verhandlungsphase statt. In dieser Zeit versucht man, komplette 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.

MONOPOLY



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.

Die Spieler starten auf dem LOS-Feld und würfeln ihre Spielfiguren im Uhrzeigersinn rund um den Spielplan. Landet eine Spielfigur auf einem

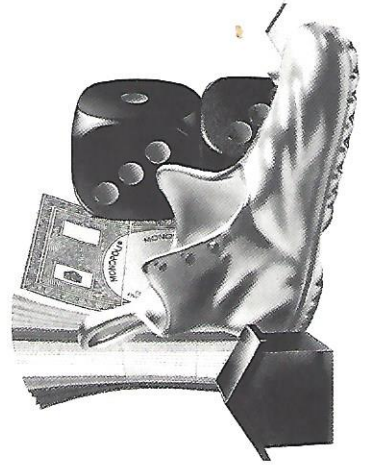
Grundstück, das noch niemandem gehört, so kann es der Spieler kaufen. Will aber der Spieler nicht kaufen, so wird es an denjenigen versteigert, der am meisten bietet. Spieler, die Grundstücke besitzen, erhalten Miete von allen anderen, die darauf landen. Da der Bau von Häusern und Hotels die Mieten beträchtlich erhöht, sollte man möglichst viele Gebäude errichten. Bei Geldmangel kann man Grundstücke beleihen und dafür Geld von der Bank erhalten. Die Anweisungen der Ereignis- und Gemeinschaftskarten müssen immer befolgt werden. Manchmal wandern Spieler auch in das Gefängnis. MONOPOLY ist das klassische Spiel um Geld und Besitz!

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielplan, 28 Besitzrechtkarten, 16 Gemeinschaftskarten, 16 Ereigniskarten, 8 verschiedene Spielfiguren, 1 Satz MONOPOLY Spielgeld, 32 grüne Häuser, 12 rote Häuser, 2 rote Hotels, 2 Würfel.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Die Ereignis- und Gemeinschaftskarten werden getrennt. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und mit der Rückseite nach oben auf das entsprechende Feld in der Mitte des Spielplans gelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur, mit der er rund um das Spielfeld zieht.



DIE BANK

Die Spieler wählen einen Bankhalter, der auch ein guter Auktionator sein sollte. Falls der Bankhalter mitspielt, muß er sein eigenes Geld sorgfältig von dem Vermögen der Bank getrennt halten. Beteiligten sich mehr als 5 Spieler, so kann der Bankhalter wählen, ob er nur als Bankhalter und Auktionator fungieren will.

Der Bankhalter sortiert Geld, Besitzrechtkarten, sowie Häuser und Hotels in seinen Schachteleinsatz.

Der Bankhalter hat folgende Aufgaben:

- Er verwaltet das Geld.
- Er verwaltet Besitzrechtkarten, Häuser und Hotels.
- Er nimmt Auszahlungen vor.
- Er verkauft Grundstücke an die Spieler und teilt die Besitzrechtkarten aus.
- Er führt Versteigerungen durch.
- Er verkauft Häuser und Hotels.
- Er nimmt alle Beleihungen vor.
- Er nimmt die Zahlungen der Spieler an die Bank entgegen.

ZUSATZGELD

Geht der Bank das Spielgeld aus, kann der Bankhalter zusätzliches Geld herstellen und ausgeben - in der Menge, die benötigt wird. Der Bankhalter schreibt die Werte auf kleine Zettel, darüber "Zusatzgeld". Dieses zusätzliche Geld kann ausgetauscht werden, sobald die Bank wieder über das entsprechende Vermögen verfügt, oder bis zum Spielende im Umlauf bleiben.

DAS STARTKAPITAL

Der Bankhalter teilt an jeden Teilnehmer 30.000,- DM Spielgeld in folgender Sortierung aus:

- 2 x 10.000,-DM
- 3 x 2.000,-DM
- 2 x 1.000,-DM
- 2 x 500,-DM
- 6 x 100,-DM
- 6 x 50,-DM
- 5 x 20,-DM

Das übrige Geld verwaltet der Bankhalter.

DAS SPIEL

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

ZIEHEN

Der erste Spieler setzt seine Figur auf das Feld "LOS". Dann würfelt er mit 2 Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter - um die Summe beider Würfel. Nach Beendigung der, durch das Feld vorgegebenen, Aktion ist der linke Nachbar des Spielers an der Reihe. Grundsätzlich gilt: Es können auch 2 und mehr Figuren auf einem Feld stehen.

Je nachdem, auf welchem Feld der Spieler landet, kann er folgende Aktionen durchführen:

- Das Grundstück (Straßen oder andere Besitztümer) kaufen;
- Miete bezahlen (falls ein anderer Spieler das Feld besitzt);
- Steuern bezahlen;
- eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen;
- ins Gefängnis gehen;
- frei Parken;
- sein Gehalt einziehen.

PASCH

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 nach Ausführung des Zuges ein drittes Mal würfeln. Wirft der Spieler dreimal hintereinander einen Pasch, so darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen sondern muß sich mit seiner Spielfigur direkt ins Gefängnis begeben.

LOS

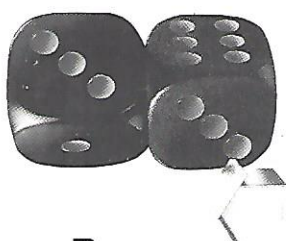
Jedesmal wenn ein Spieler mit seiner Figur das Feld "Los" erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von 4.000,- DM. Dies gilt nur, wenn sich die Figur in Pfeilrichtung bewegt.

STRASSEN

Diese Grundstücke umfassen insgesamt 22 Straßen in 8 Gruppen. Jede Straßengruppe ist mit der gleichen Farbe gekennzeichnet.

BAHNHÖFE, WASSER - UND ELEKTRIZITÄTSWERK

Auf diesen Grundstücken können weder Häuser noch Hotels gebaut werden.



LANDEN AUF GRUNDSTÜCKEN OHNE BESITZER

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstück (durch Würfelwurf oder durch Ziehen einer Karte), auf das noch kein anderer Spieler einen Besitzanspruch hat, so kann er die entsprechende Besitzrechtkarte von der Bank zum aufgedruckten Preis kaufen.

1. Ankauf

Entschließt sich der Spieler, das Grundstück zu kaufen, zahlt er den aufgedruckten Preis an die Bank. Er erhält dann die Karte vom Bankhalter und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor sich ab, um seinen Besitzanspruch für diese Straße zu demonstrieren.

2. Versteigerung

Wenn der Spieler das Grundstück nicht kauft, versteigert der Bankhalter die Karte. Jeder kann mitsteigern - auch der, der den normalen Kauf abgelehnt hat. Die Versteigerung beginnt mit einem beliebigen Betrag. Der Meistbietende zahlt sofort den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält die Besitzrechtkarte.

LANDEN AUF EINEM GRUNDSTÜCK MIT BESITZER

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstücksfeld, das bereits verkauft ist, muß er an den Eigentümer Miete bezahlen. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt. Sollte das Grundstück zwar verkauft aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden. Die Miete bei Straßen 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.



LANDEN AUF EINEM EREIGNIS - ODER EINEM GEMEINSCHAFTSFELD

Landet man mit seiner Spielfigur auf einem 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 im Spielverlauf an irgendeinen Spieler zu einem frei vereinbarten Preis verkaufen.

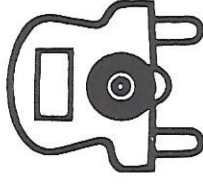
LANDEN AUF EINEM STEUERFELD

Zusatzsteuer

Der Betrag muß sofort bar an die Bank gezahlt werden.

Einkommensteuer

Man muß sie sofort bar an die Bank zahlen - entweder 4.000,- DM oder 10% seines gesamten Vermögens. Diese Entscheidung muß sofort gefällt werden, es ist nicht erlaubt, zuerst die Höhe des Gesamt-Vermögens zu ermitteln. Das Vermögen besteht aus dem Bargeld, den aufgedruckten Werten auf den Besitzrechtkarten (egal ob hypothekarisch belastet oder nicht) und den Einkaufswerten für Häuser und/oder Hotels.



FREI PARKEN

"Frei Parken" ist ein Ausrufeld. Hier passiert gar nichts.

DAS GEFÄNGNIS

Man landet im Gefängnis, wenn man

1. auf das Feld "Gehe in das Gefängnis" kommt,
2. eine Karte "Gehe in das Gefängnis" zieht,
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 und auch ein Pasch erlaubt kein nochmaliges Würfeln.

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 Würfelaußen 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 dem dritten Wurf noch keinen Pasch, **muß** er 1.000,- DM Geldbuße zahlen und zieht dann sofort mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter.

Ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, kann Miete kassieren und Grundstücke erwerben und verkaufen, sowie Häuser und/oder Hotels bauen.



HÄUSER

Ein Spieler kann nur dann Häuser an Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt. Beispiel: Um auf den hellblauen Straßen Häuser bauen zu können, muß der Spieler alle drei Straßen besitzen: Chaussee-Straße, Eisenstraße und Poststraße.

Häuser und auch Hotels können zu jeder Zeit des Spiels gebaut werden, jedoch immer nur, bevor der nächste Spieler würfelt. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtkarte der Straße.

Wenn ein Spieler ein Haus kauft, kann er es an irgendeiner Straße seiner 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.

Entsprechend dieser Regeln kann ein Spieler **jederzeit** so viele Häuser kaufen und aufstellen, wie er will und es ihm seine Geldmittel 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 zum 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 zur Verfügung hat, werden die vorhandenen Gebäude einzeln an den Meistbietenden versteigert.

VERKAUF VON BESITZRECHTEN

Unbebaute Straßen, das Elektrizitäts- und das Wasserwerk, sowie Bahnhöfe können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. D.h. Handeln ist jederzeit erlaubt, jedoch sollte dabei das normale Spiel unterbrochen werden.

Es kann jedoch keine Straße 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 eine Straße 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 beispielsweise noch 4 Häuser stehen.

HYPOTHEKEN

Hypotheiken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypotheikenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtkarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10% vom Hypotheikenwert; 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 Besitzrechtkarten die Hypothek nicht, muß er trotzdem die fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10 Prozent zusätzlich zur 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 Werten 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.

