

BATTERIEHINWEISE

BATTERIEN

Batterien dürfen nur von Erwachsenen eingesetzt/ausgetauscht werden. Vergewissern Sie sich, dass sich der EIN/AUS-Schalter (ON/OFF) auf der Position OFF (= AUS) befindet. Lösen Sie die Schraube des Batteriefachdeckels, der sich an der Unterseite des Spiels befindet, mit einem Kreuzschraubendreher und entfernen Sie den Deckel.

Legen Sie 2 LR03 (AAA) Alkalinebatterien ein und achten Sie darauf, dass die + und - Polungssymbole mit den Markierungen im Batteriefach übereinstimmen. Schrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder fest.

WICHTIG: BATTERIEHINWEISE

Bitte beachten Sie diese Information zur späteren Verwendung auf Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEIS:

- Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batterietypen und legen Sie diese gemäß den + und - Polungssymbolen korrekt ein.
- Ungleichartige Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf Sofern erforderlich, schalten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein.
- AUFLADBARE BATTERIEN:** Bitte diese Batterien nicht gleichzeitig mit anderen Batterietypen verwenden. Vor dem Aufladen sind die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Die Aufladung darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen. **ANDERE BATTERIETYPEN NICHT AUFLADEN.**
- Wie bei allen kleineren Teilen, sollten diese Batterien von Kindern fern gehalten werden. Im Falle einer Verschluckung suchen Sie bitte sofort einen Arzt auf.

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

- Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
- Enlever les piles usagées.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, réajuster les autres appareils électroniques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULABLES:** Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des

© 1935, 2008 HASBRO. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.

Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 029921 965343.

Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da

Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.de

www.monopoly.com

accumulateurs doit être effectué par un adulte. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

8. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.

IMPORTANT: USO DELLE PILE

Conservare queste informazioni per ogni riferimento futuro. Vi raccomandiamo di far installare le pile sempre da un adulto.

ATTENZIONE:

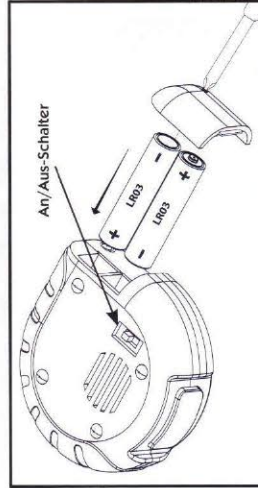
- Seguire sempre attentamente le istruzioni per l'installazione delle pile. Usate esclusivamente le pile del tipo specificato sulla confezione o nelle istruzioni, ed al momento dell'inserimento assicuratevi di far corrispondere i segni + e - del vano pile a quelli indicati sulle pile stesse.
- Non usate mai insieme pile nuove e vecchie, né pile standard (zinco-carbone) insieme a pile alcaline.
- Non lasciate pile scariche nell'apparecchio.
- Ricordatevi di togliere le pile se il prodotto non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.
- Non collegate fra loro le estremità metalliche che stanno a contatto con i poli delle pile, per evitare di provocare un corto circuito.
- Qualora il prodotto provocasse delle interferenze nel funzionamento di altre apparecchiature elettriche, o altre apparecchiature interferissero nel funzionamento del prodotto, allontanate immediatamente dalle stesse. Se necessario, per resettare, spegnere e riaccendere il prodotto oppure togliere e rimettere le pile.
- PILE RICARICABILI:** Non utilizzate mai pile ricaricabili insieme ad altri tipi di pile. Togliete sempre le pile dal prodotto prima di ricaricarle, e ricaricatetele sempre sotto la supervisione di un adulto. **NON CERCATE DI RICARICARE PILE DI ALTRI TIPI.**
- Come tutti i piccoli oggetti, tenete queste pile lontane dalla portata dei bambini; se esse dovessero essere accidentalmente ingerite, consultate immediatamente un dottore.

Batteriehinweise

Bitte führen Sie dieses Produkt und die darin enthaltenen Batterien separat Ihrer örtlichen Entsorgungsstelle zu. Bitte nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgen.

Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.

Questo prodotto e le sue batterie deve essere smaltito separatamente negli appositi contenitori per la raccolta differenziata. Non buttare nel cestino dei rifiuti casalinghi.



03091790100

BRAND

MONOPOLY

CITY

Seite 3
WORM
GEHT?
Seite 3

Seite 4-5
AUSSTATTUNG
&
VORBEREITUNG
Seite 4-5

Seite 6
DER
SPIELBLAUF
Seite 6

SPIELAUSSTATTUNG

Spielplan, 6 Spielfiguren, Gebäude, 22 Stadtteilkarten, 25 Ereigniskarten,
6 Übersichtskarten, 1 Mietfrei-Karte, 2 Würfel, 1 Satz Spielgeld und
1 elektronischer Makler.

ALTER
8+

2-6
SPIELER

PARKER
SPIELER

IST DIES IHR ERSTES SPIEL?

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich die gesamten Regeln aufmerksam durchlesen. Im Vergleich zum normalen

Monopoly gibt es in dieser Edition nämlich ein paar wesentliche Unterschiede.

Spielen Sie eine Testrunde, um sich diese Unterschiede einzuprägen.

Auf den farblich markierten Seiten erfahren Sie alles, was Sie für den Anfang wissen müssen. Danach folgen die Details.

INHALT

	SEITE
WURUM GEHT'S?	3
DAS SPIEL GEWINNEN	3
DIE SPIELAUSSTATTUNG	4
SPIELVORBEREITUNG	5
DER ELEKTRONISCHE MAKLER	5
DER SPIELABLAUF	6
WO SIND SIE GELANDET?	7
AUKTIONEN	8
BAUEN	8
DIE GEBÄUDE	9
Wohnhäuser, Industriegebäude, Bahnhöfe	9
Stadten, Wolkenkratzer, Monopoly-Tower	10
BAUGENEHMIGUNG	11
BONUS- & STÖRGEBÄUDE	12
MIETE BERECHNEN	13
DEALS, HYPOTHEKEN & BANKROTT	14
FREI PARKEN, GEFÄNGNIS & ENDE DES SPIELS	15
BATTERIEHINWEISE	16

FREI PARKEN

Wenn Sie hier landen, passiert gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.)

Mietfrei-Karte

Durch die Mietfrei-Karte müssen Sie einen Zug lang keine Miete zahlen!

- ◆ Wenn Sie auf FREI PARKEN landen, nehmen Sie sich die Mietfrei-Karte.
- ◆ Sie dürfen die Karte in einem späteren Zug einsetzen, um keine Miete bezahlen zu müssen.



- ◆ Nachdem Sie die Karte benutzt haben, legen Sie sie wieder neben das FREI PARKEN-Feld.
- ◆ Sollte ein anderer Spieler auf FREI PARKEN landen, bevor Sie die Karte benutzt haben, haben Sie leider Ihre Chance verpasst: Geben Sie dem anderen Spieler die Karte, damit er in ihren Genuss kommt. Pech gehabt!

DAS GEFÄNGNIS

So landen Sie im Gefängnis:

- ◆ Sie landen auf dem „Gehen Sie in das Gefängnis“-Feld.
- ◆ Sie ziehen eine Ereigniskarte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- ◆ Sie würfeln in Ihrem Zug dreimal hintereinander einen Pasch.

Wenn ein Spieler ins Gefängnis geschickt wird, stellt er seine Spielfigur auf das Gefängnisfeld. Sein Zug ist damit beendet.

Er erhält kein Gehalt, und zwar unabhängig davon, wo er vorher auf dem Spielbrett stand. Vom Gefängnis aus erhält der Spieler trotzdem



seine Mieten, aber nur für Stadtteile, die nicht mit Hypotheken belastet sind.

So kommen Sie aus dem Gefängnis frei:

- ◆ Sie zahlen eine Strafe von **500k** und spielen beim nächsten Zug weiter.
- ◆ Sie setzen eine "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte ein.
- ◆ Sie würfeln einen Pasch.

Wenn es Ihnen nach drei Zügen nicht gelungen ist, einen Pasch zu würfeln, zahlen Sie dem Bankhalter die Strafe von **500k** und ziehen mit dem Wurf Ergebnis Ihres dritten Paschversuchs weiter.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald alle Spieler bis auf einen bankrott sind. Dieser Spieler hat gewonnen!

Sollten Sie sich auf eine bestimmte Spieldauer geeinigt haben, errechnet jeder Spieler nach Ablauf der Zeit sein Vermögen:

1. Ihr Bargeld.
2. Der aktueller Mietwert Ihrer Stadtteile (der aktuelle Mietwert ist der Betrag, den ein anderer Spieler zahlen müsste, wenn er auf dem Feld landet – siehe Seite 13).
3. Bargeld plus Mietwerte ergeben Ihr Gesamtvermögen.
4. Der reichste Spieler hat gewonnen!

DEALS

Die Spieler können untereinander Deals abschließen, um sich mehr Geld zu verschaffen oder die Stadtteile zu ergattern, die sie noch haben möchten.

- ◆ Für die Verhandlung drücken Sie die Deal-Taste des elektronischen Maklers, um die Zeit zu starten. Sie müssen sich einigen, bevor die Zeit abgelaufen ist!
- ◆ Wenn Sie in Ihrem Deal einen Stadtteil tauschen oder verkaufen, müssen alle Gebäude darauf stehen bleiben.

HYPOTHEKEN

Wenn Sie nicht genügend Bargeld haben, um eine Miete zu bezahlen, können Sie auf Ihre Stadtteile Hypotheken aufnehmen.

Hypothek aufnehmen

Der Hypothekenwert entspricht der aktuellen Miete des Stadtteils. Drehen Sie die Stadtteilkarte auf ihre Rückseite und lassen Sie sich den Hypothekenbetrag vom Bankhalter auszahlen. Alle Gebäude bleiben auf dem Stadtteil stehen.

Für Stadtteile, die mit Hypotheken belastet sind, darf keine Miete kassiert werden.

Hypothek auflösen

Wenn Sie eine Hypothek später im Spiel wieder auflösen möchten, zahlen Sie dem Bankhalter den aktuellen Mietbetrag zurück (d.h. die volle Hypothekensumme).

Danach dürfen Sie für den Stadtteil sofort wieder Miete kassieren oder Gebäude darauf errichten.

BANKROT

Wenn Sie mehr Geld schulden, als Sie aufbringen können, sind Sie bankrott, und Sie scheiden aus dem Spiel aus.

Schulden bei der Bank

Geben Sie Ihre Stadtteilkarten an den Bankhalter zurück, der sie sofort einzeln an den Meistbietenden versteigert. Stecken Sie Ihre „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten unter den Ereigniskartenstapel.

Schulden bei einem anderen Spieler
Der andere Spieler erhält Ihr restliches Bargeld, Ihre Stadtteilkarten und „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten.

WORUM GEHT'S? (DAS WICHTIGSTE ZUERST)

- ◆ Ziehen Sie um den Spielplan, kaufen Sie Stadtteile und erbauen Sie die Monopoly-Großstadt. Zu jedem Grundstücksfeld auf dem äußeren Weg gibt es in der Mitte des Spielplans den dazugehörigen Stadtteil.
- Wenn Sie auf einem Stadtteil ohne Besitzer landen, können Sie ihn kaufen oder versteigern lassen – Sie haben die Wahl!

Zusätzliches

- ◆ Kaufen Sie zwei Stadtteile derselben Farbe und erhöhen Sie Ihre Einkünfte durch den Bau eines Stadions.
 - ◆ Wenn Sie alle Stadtteile einer Farbe kaufen, wird Ihre Miete durch den Bau eines Wolkenkratzers verdoppelt.
 - ◆ Gelingt es Ihnen, alle Stadtteile von zwei Farbgruppen zu kaufen, könnte der Monopoly-Tower Ihnen gehören, wodurch sich die Miete **Ihrer gesamten Stadtteile** verdoppelt!
- Sie bauen.
- ◆ **Jedes Mal**, wenn Sie am Zug sind, dürfen Sie kaufen Sie Wohnhäuser und/oder Industriegebäude, um den Wert Ihrer Stadtteile zu steigern.
 - ◆ Die Wohnhäuser sind zwar billiger, aber wenn jemand auf Ihren Stadtteil ein Störgebäude stellt (z.B. ein Klärwerk oder eine Müllkippe), dann sind die **Wohnblocks** nichts mehr wert!
- Industriegebäude sind teurer, dafür aber eine sichere Geldanlage.

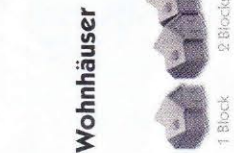
ERLEBEN SIE NUN DEN BOOM VON MONOPOLY CITY!

DAS SPIEL GEWINNEN

Wer am Ende des Spiels das größte Vermögen angehäuft hat bzw. als einziger Spieler nicht bankrott ist, hat gewonnen.

Auf Seite 16 erfahren Sie, wie Sie am Ende des Spiels Ihr Vermögen errechnen.

DIE SPIELAUSSTATTUNG



Wohnhäuser
1 Block 2 Blocks 3 Blocks



Gewerbegebäude
1 Block 2 Blocks 3 Blocks



BAHNHOF



STADION



WOLKENKRATZER

SPIELGELD

Jeder Spieler erhält dieses Startkapital:



6 x



6 x



2 x

MIETE BERECHNEN

Wenn ein anderer Spieler auf einem Ihrer Stadtteile landet, überprüfen Sie die folgenden Punkte, um die geschuldete Miete zu ermitteln:

Keine Gebäude?
Verlangen Sie nur die Grundmiete.

STADTEIL DIAMANTENHÖHE	
GRUNDMIETE	100k
BLOCKS	
1	1M 50k
2	1M 50k
3	1M 50k
4	1M 100k
5	1M 150k
6	1M 200k
7	1M 200k
8	1M 200k
GEBÄUDEPREISE	
Wohnhaus = 1M 50k pro BLOCK	
Industriegebäude = 1M 40k pro BLOCK	
Wolkenkratzer = 1M 50k	

Wohnhäuser und/oder Industriegebäude?
Zählen Sie, wie viele **Blocks** (nicht Gebäude) auf dem Stadtteil stehen und verlangen Sie den entsprechenden Mietpreis der Stadtteilkarte.

STADTEIL DIAMANTENHÖHE	
GRUNDMIETE	100k
BLOCKS	
1	1M 50k
2	1M 50k
3	1M 50k
4	1M 50k
5	1M 100k
6	1M 150k
7	1M 150k
8	1M 200k
GEBÄUDEPREISE	
Wohnhaus = 1M 50k pro BLOCK	
Industriegebäude = 1M 40k pro BLOCK	
Wolkenkratzer = 1M 50k	

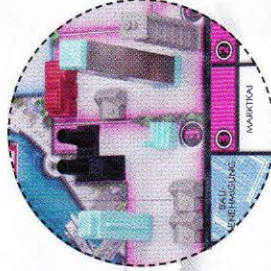
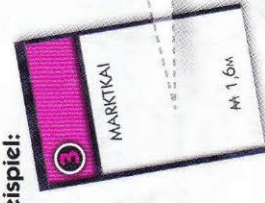
Störgebäude? Zählen Sie **nur** die Blocks der Industriegebäude.

Steht auf einem Stadtteil dieser Farbgruppe ein Wolkenkratzer ODER steht auf einem Ihrer Stadtteile der Monopoly-Tower?

Verdoppeln Sie die Miete! (Sollten Sie einen Wolkenkratzer **UND** den Monopoly-Tower

besitzen, dürfen Sie trotzdem nur einmal verdoppeln.)
Kann sich der Spieler, der auf Ihrem Stadtteil gelandet ist, die Miete nicht leisten, muss er auf einen seiner eigenen Stadtteile eine Hypothek aufnehmen oder mit Ihnen einen Deal machen, um sich Geld zu verschaffen (siehe Deals).

Berechnungsbeispiel:



Ihnen gehören die Stadtteile Markt Kai, Wächtershausen und Gerberheim. Ein Mitspieler landet auf dem Markt Kai.

- Dort stehen:
- 2 Wohnblocks, die durch ein Störgebäude (Kraftwerk) wertlos sind.
 - 4 Industrieblocks.
 - 1 Wolkenkratzer auf Gerberheim, das zur selben Farbgruppe gehört.
- Die Miete wird verdoppelt.

GESAMTMIETE:

Mietwert = 1M 0
Mietwert = 1M 3,5M
2 x 1M 3,5M = 1M 7M
1M 7M

BONUSGEBÄUDE

Schützen Sie Ihre Stadtteile

Errichten Sie auf Ihren Stadtteilen Bonusgebäude, um andere Spieler zu hindern, Störgebäude draufzustellen.



Schule



Windpark



Wasserturm



Park

STÖRGEBÄUDE



Kraftwerk
(3 Blocks)



Klärwerk
(3 Blocks)



Gefängnis
(4 Blocks)



Müllkippe
(2 Blocks)

- ◆ Wenn ein anderer Spieler auf einem Ihrer Stadtteile ein Störgebäude errichtet, werden **alle** Wohnhäuser dieses Stadtteils wertlos und bei der Miete nicht berücksichtigt. Lassen Sie die Gebäude dennoch auf dem Spielplan stehen.

- ◆ Sie können die Störgebäude auf Ihren Stadtteilen allerdings auch wieder loswerden: Zahlen Sie – wenn Sie am Zug sind – **500k pro Block** an die Bank.

DER ELEKTRONISCHE MAKLER

Deal-Taste

Wenn ein Grundstück versteigert wird, drückt der Bankhalter auf die Deal-Taste, um die Zeit zu starten (siehe Seite 8).



AN/AUS-Schalter

Bauen-Taste

Wenn Sie bauen möchten, drücken Sie diese Taste, um zu sehen, ob Sie 1, 2 oder 3 Blocks kaufen oder einen Bahnhof aufstellen dürfen (siehe Seite 8).



MONOPOLY-TOWER



BONUSGEBÄUDE



STÖRGEBÄUDE

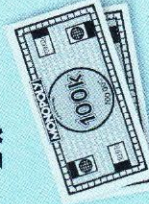
SPIELVORBEREITUNG

Lassen Sie die Mitte des Spielplans unbedingt frei, da Sie hier Ihre Gebäude errichten!

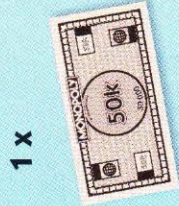
1. Legen Sie den Spielplan in die Mitte.
 2. Suchen Sie die Mietfrei-Karte aus den Ereigniskarten heraus, und legen Sie diese neben das FREI PARKEN-Feld.
 3. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.
 4. Mischen Sie die Ereigniskarten durch, und legen Sie den Stapel verdeckt neben den Spielplan.
 5. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das LOS-Feld.
 6. Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt.
- BANKHALTER:**
Der Bankhalter verwaltet das Spielgeld, die Stadtteilkarten und die Gebäude und führt Auktionen durch. Vor dem Spiel bereitet er das Spielzubehör vor:
- ◆ Sortieren Sie die Stadtteilkarten nach Farben, und stecken Sie sie in die Fächer des Sortiereinsatzes.
 - ◆ Sortieren Sie die Gebäude nach Farben, und legen Sie sie neben den Spielplan.



2 x



2 x



1 x



5 x

Das übrige Geld wird in die Fächer des Sortiereinsatzes gesteckt.

DER SPIELABLAUF

1. ENTSCHIEDEN SIE GEMEINSAM, WIE LANGE DAS SPIEL DAUERT:

- ◆ Bis jeder Spieler bis auf einen bankrott ist (je nach Spielerzahl ca. 2 Stunden)

ODER

- ◆ Bis zum Ablauf einer festgelegten Zeit (z.B. eine oder zwei Stunden); der elektronische Makler meldet den Ablauf einer Stunde.
- 2. Schalten Sie den elektronischen Makler ein (Schalter an der Unterseite).
- 3. Jeder Spieler wirft beide Würfel: Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt an. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. TIPP: Benutzen Sie den Packungsdeckel als Würfelfeld, damit Sie nicht aus Versehen die Gebäude „umwürfeln“.
- 4. Folgen Sie in JEDEM Zug diesen 3 Schritten:

A. WÜRFELN SIE

mit beiden Würfeln, und ziehen Sie um die Summe der Augenzahlen über die Felder des Spielplans.

B. PRÜFEN SIE, WO SIE GELANDET SIND

C. BAUEN SIE, WENN SIE MÖCHTEN

- Sie dürfen in Ihrem Zug auf **jeden** Ihrer Stadtteile bauen (siehe Seite 8).
5. Bei einem Pasch sind Sie noch einmal dran: Würfeln Sie erneut und führen Sie wieder die Schritte **B** und **C** durch (Sie dürfen nach jedem Würfeln bauen).
- Ihr Zug ist zu Ende. Der links neben Ihnen sitzende Spieler ist dran.

SPIELENDE

- ◆ Wenn Sie ca. eine Stunde lang gespielt haben, piepst der elektronische Makler häufiger. Um weiterzuspielen, schalten Sie das Gerät aus und wieder ein, damit die nächste Stunde beginnt.
- ◆ Jeder Spieler rechnet sein Bargeld und den Wert seines Eigentums zusammen (siehe Seite 15). Der reichste Spieler hat gewonnen!

BAUGENEHMIGUNG

Stör- und Bonusgebäude sind kostenlos und von der Beschränkung auf 8 Blocks pro Stadtteil ausgenommen.



Wenn Sie auf einem **BAUGENEHMIGUNG**-Feld landen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- ◆ Stellen Sie auf einen Ihrer Stadtteile ein **Bonusgebäude**

ODER

- ◆ Stellen Sie auf einen Stadtteil eines anderen Spielers ein Störgebäude (damit deren Wohnhäuser den Wert verlieren)

ODER

- ◆ Stellen Sie auf einen Stadtteil ohne Besitzer ein Bonus- oder Störgebäude (wenn Sie z.B. diesen Stadtteil später kaufen oder die Pläne eines anderen Spielers vereiteln möchten).

WICHTIG: BONUSGEBÄUDE VERHINDERN DEN BAU VON STÖRGEBÄUDEN AUF DIESEM STADTTEIL UND UMGEKEHRT. AUF EINEM STADTTEIL KÖNNEN ALSO NICHT GLEICHZEITIG EIN BONUS- UND EIN STÖRGEBÄUDE STEHEN!



Beispiel: Sie haben auf Ihren Stadtteil eine Schule gebaut, wodurch alle anderen Spieler daran gehindert werden, auf demselben Stadtteil z.B. ein Kraftwerk zu errichten (dasselbe gilt umgekehrt).

STADIEN

Stadien sind von der Baubeschränkung auf 8 Blocks pro Stadtteil ausgenommen.

Stadion



PREIS: ** 2M

Kaufen Sie ein Stadion, um Ihr Einkommen zu erhöhen. Es gibt nur 2 davon – also sollten Sie sich schnell eins sichern!

- ◆ Wenn Sie 2 Stadtteile **derselben Farbe** besitzen, dürfen Sie in Ihrem Zug auf einen davon ein Stadion bauen.
- ◆ Jedes Mal, wenn Sie über LOS gehen, erhalten Sie pro Stadion ** 1M zusätzlich zu Ihrem normalen Gehalt.
- ◆ Pro Farbgruppe darf nur 1 Stadion gebaut werden.
- ◆ Ein Stadion erhöht nicht den Mietwert eines Stadtteils.

WOLKENKRATZER & MONOPOLY-TOWER

Die Wolkenkratzer und der Monopoly-Tower sind von der Beschränkung auf 8 Blocks pro Stadtteil ausgenommen.



Wolkenkratzer

Bauen Sie einen Wolkenkratzer, um den Mietwert aller Stadtteile einer Farbgruppe zu verdoppeln. Den Preis für einen Wolkenkratzer entnehmen Sie der jeweiligen Stadtteilkarte.

- ◆ Sobald Sie alle Stadtteile einer Farbgruppe besitzen, dürfen Sie auf einen davon einen Wolkenkratzer bauen.
- ◆ Pro Farbgruppe darf **ein** Wolkenkratzer gebaut werden.
- ◆ **Durch den Wolkenkratzer wird der Mietpreis aller Stadtteile dieser Farbgruppe sofort verdoppelt.**

Siehe hierzu Seite 13: Miete berechnen.



Der Monopoly-Tower

PREIS: ** 7M

Wenn Ihnen alle Stadtteile **zweier** Farbgruppen gehören, dürfen Sie den Monopoly-Tower kaufen und auf irgendeinen Stadtteil dieser beiden Farbgruppen bauen. **Der Monopoly-Tower verdoppelt den Mietpreis aller Stadtteile, die Sie besitzen!**

WO SIND SIE GELANDET?

Stadtteil ohne Besitzer:

- ◆ Sie können den Stadtteil zum regulären Preis kaufen, der auf dem Feld steht. Zahlen Sie den Betrag an den Bankhalter und lassen Sie sich die Stadtteilkarte geben.

ODER

- ◆ Lassen Sie den Stadtteil versteigern. (Wenn Sie ihn nicht kaufen wollen, MUSS er versteigert werden.)

Stadtteil mit Besitzer:

Zahlen Sie dem Eigentümer Miete. Die Miete hängt davon ab, wie viele Gebäude auf dem Stadtteil stehen (siehe Seite 13).

Eigener Stadtteil:

Hier tun Sie gar nichts, es sei denn, ein Bahnhof steht darauf. In diesem Fall dürfen Sie sofort auf **irgendeinen** anderen Stadtteil mit Bahnhof springen und diesen kaufen oder versteigern lassen (sofern er niemandem gehört). Wenn er bereits einen Besitzer hat, zahlen Sie diesem Miete.

AUKTION:

Lassen Sie einen Stadtteil, der noch niemandem gehört, versteigern (siehe Seite 8).

GEWERBESTEUER:

Wenn Sie Industriegebäude besitzen, zahlen Sie den auf dem Feld angegebenen Betrag an die Bank. Wenn Sie keine Industriegebäude besitzen, zahlen Sie gar nichts.

BAUGENEHMIGUNG:

Bauen Sie ein Bonus- **ODER** ein Störgebäude (siehe Seite 11).

FREI PARKEN:

Nehmen Sie sich die Mietfrei-Karte, um sie später zu benutzen (siehe Seite 15).

Ereignisfeld ?:

Ziehen Sie eine Ereigniskarte und führen Sie ihre Anweisung aus.

GEHEN SIE IN DAS GEFÄNGNIS:

Stellen Sie Ihre Spielfigur auf das Gefängnisfeld. Wenn Sie auf dem Weg dorthin über LOS kommen, erhalten Sie kein Gehalt (siehe Seite 15).


AUKTIONEN

- ◆ Bankhalter: Drücken Sie die Deal-Taste des elektronischen Maklers, um die Zeit zu starten. Eine Auktion dauert bis zu 50 Sekunden.
- ◆ Der Spieler, der die Auktion verlangt hat, startet mit einem Gebot von mindestens $\text{€ } 10\text{k}$ ($k = \text{Kilo/Tausend}$).
- ◆ Alle Spieler dürfen mitbieten, auch der, der die Auktion verlangt hatte.
- ◆ Wenn der elektronische Makler ein Signal abgibt und das rote Lämpchen schneller blinkt, haben Sie noch 5 Sekunden Zeit!



DEAL-Taste

BAUEN

- ◆ Drücken Sie die Bauen-Taste des elektronischen Maklers.
- ◆ Sehen Sie sich die Zahl an, bei der das Gerät anhält: So viele Blocks dürfen Sie in diesem Zug maximal bauen. Zeigt das Gerät z.B. eine 3, dürfen Sie **bis zu** 3 Blocks bauen. Bei diesem Symbol  dürfen Sie einen Bahnhof aufstellen, aber keine anderen Gebäude (siehe Seite 9).
- ◆ Bauen Sie Wohnhäuser, Industriegebäude oder eine Kombination aus beidem (siehe Seite 9).



BAUEN-Taste

DIE GEBÄUDE

BAUEN SIE AUF EINEN STADTTEIL BIS ZU 8 BLOCKS, UM SEINEN WERT ZU STEIGERN.

Sie dürfen **Wohnhäuser**, **Industriegebäude** oder eine **Kombination** aus beidem bauen. Zum Bauen drücken Sie die **Bauen-Taste** des elektronischen Maklers. Das Gerät gibt an, ob Sie **1, 2 oder 3 Blocks kaufen** oder einen **Bahnhof aufstellen dürfen**.

WOHNHÄUSER (GRAU)



- ◆ 1 Block
- ◆ 2 Blocks
- ◆ 3 Blocks
- ◆ Wohnhäuser sind beim Kauf billiger als Industriegebäude.

- ◆ Wenn ein anderer Spieler auf Ihrem Stadtteil ein Störgebäude errichtet, werden die Wohnhäuser dieses Stadtteils wertlos und bei der Miete nicht berücksichtigt (siehe Störgebäude).



BAHNHÖFE

Wenn Sie in Ihrem Zug die Bauen-Taste drücken und dieses Symbol erscheint, dürfen Sie auf irgendeinen Stadtteil einen Bahnhof stellen – und zwar kostenlos!

Stellen Sie die Bahnhöfe auf den **äußeren Weg** des Spielplans, nicht auf die Stadtteile in der Mitte!

Benutzen Sie die Bahnhöfe, um über LOS zu gehen und Gehalt zu kassieren, um einen Stadtteil zu erreichen, den Sie kaufen möchten, oder um Bereiche zu umgehen, auf denen Sie viel Miete zahlen müssen.

- ◆ Wenn Sie auf einem Stadtteil mit Bahnhof **landen**, dürfen Sie auf **irgendeinen anderen Stadtteil** springen, auf dem ebenfalls ein Bahnhof steht.
- ◆ Sie müssen in Ihrem Zug auf dem Bahnhof **landen**, um ihn benutzen zu dürfen. Sollten Sie Ihren Zug auf einem Stadtteil mit Bahnhof **beginnen**, würfeln Sie und ziehen wie üblich weiter.
- ◆ Wenn Sie einen Bahnhof benutzen, der auf dem Stadtteil eines anderen Spielers steht, müssen Sie diesem Miete zahlen, bevor Sie den Bahnhof wieder verlassen.

INDUSTRIEGEBÄUDE (HELLBLAU)



- ◆ 1 Block
- ◆ 2 Blocks
- ◆ 3 Blocks
- ◆ Industriegebäude sind beim Kauf teurer als Wohnhäuser.

- ◆ Industriegebäude sind vor anderen Spielern auf Ihrem Stadtteil ein Störgebäude errichtet; behalten die Industriegebäude dieses Stadtteils ihren Mietwert.

Tip!

Wenn ein Stadtteil zu voll bebaut ist, tauschen Sie die 1er- und 2er-Blocks gegen 3er-Blocks ein, um neue Bebauungsfläche zu schaffen.