



EUROPA AUSGABE

566421 105515

Von Atlantic City im Jahre 1933 nach Europa 1992

Wer hätte jemals geglaubt, daß aus einer Zeichnung, die 1933 auf dem Wachstum eines Küchentisches entstand - noch dazu von einem Mann, der sich nicht \$ 1.50 für die Fahrkarte zum nächsten Badeort leisten konnte - ein Spiel werden sollte, das 60 Jahre später über 100 Millionen begeisterte Käufer gefunden hat?

Natürlich niemand, aber dieser Erfolg hat einen Grund.

Der Schlüssel zum Siegeszug dieses Spiels liegt in der gelungenen Mischung von Glück und eigener Einflußnahme. Und genau das ist auch, wie Sie sicher schon wissen oder bald erfahren werden, der Schlüssel, um ein Monopoly-Spiel zu gewinnen.

Die Geschichte dieses Spiels ist so märchenhaft wie sein Erfolg:

Eine gewisse Elizabeth Magie entwarf 1904 ein Lernspiel, das auf Kauf und Vermietung von Grundstücken basierte, sowie auf der Zahlung von Steuern. Mit ihrer Idee wollte sie die Ansicht des Wirtschaftswissenschaftlers Henry George unterstützen, der die Meinung vertrat, daß nur eine einzige Steuer sinnvoll sei - die Steuer auf Grundbesitz. Elizabeth nannte ihr Spiel "The Landlords Game", von dem einige wenige Exemplare in Maryland und in Pennsylvania verkauft wurden. Gespielt wurde es meistens an Hochschulen von Studenten der Wirtschaftswissenschaften; einer von ihnen war Dan Layman, und durch ihn kam das Spiel zur Firma Knapp Electric & Co., die dann ein identisches Spiel mit Namen "Finance" produzierte. Ruth Hoskins hatte ebenfalls das "Landlords Game" kennengelernt; später ging sie nach Atlantic City und entwickelte dort eine Version, in die die Straßennamen dieser Stadt eingebaut waren.

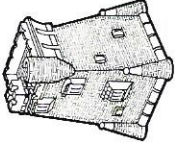
Es war bereits 1933, als Charles Darrow, ohne Arbeit und wirklich völlig mittellos, seine eigene Version auf den bereits erwähnten Küchentisch malte. Er verwendete Namen aus Atlantic City, seinem Lieblingsbadeort, der bekannt war als Tummelplatz der großen Welt. Er nannte sein Spiel "Monopoly" und begann eine kleine Serienfertigung für seine Freunde, denen er das Spiel für \$ 4,- verkaufte. Gedruckt wurden nur kleine Auflagen und um Geld zu sparen malte er die Farben eigenhändig auf die Spielpläne. Nachdem 1934 sein Versuch gescheitert war, Parker Brothers dazu zu bewegen, das Spiel zu verlegen, stieg er selbst voll in die Produktion ein. Im folgenden Jahr, als die Nachricht von seinem Erfolg Parker erreichte, änderte man dort seine Meinung, erwarb die Rechte an dem Spiel und seitdem ist Monopoly Bestandteil vieler Haushalte rund um die Welt geworden.

1992 – Der Sprung ins moderne Europa

Diese außergewöhnliche Neuausgabe ermöglicht Ihnen nicht nur mit jedem Zug den Sprung über nationale Grenzen; die Spielfiguren, die Sie bewegen, sind sorgfältige Nachbildungen charakteristischer Bauwerke aus 12 Ländern der Europäischen Gemeinschaft. Der Blick auf diese kleinen Kunstwerke auf dem Spielplan vermittelt das Gefühl, auf die echten Gebäude zu sehen, als ob Sie mit dem Flugzeug unterwegs wären, von einem Besitz zum anderen.

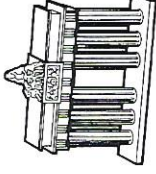
Die Gebäude Blarney Castle, Irland

Allein der eindrucksvolle Bergfried, einziger Rest einst starker Burgmauern, kündigt heute noch davon, was 1446 mit Laird MacCarthy begann. Die Legende des "Steines von Blarney" ist bemerkenswert. Zu Zeiten der Tudors hatte der damalige Lord Blarney die Gabe der sanften, schmeichelnden Rede. Elizabeth I. wünschte die Verstärkung ihrer Kontrolle über Irland und verlangte, daß die irischen Führer ihre Rechte anerkannten. Lord Blarney beschwor die Königin mit vielen Schmeicheleien, aber ohne inhaltliche Zugeständnisse. Schließlich rief die Königin: "Das ist alles Blarney, keiner meint, was er sagt, und niemand tut, was er verspricht." Seitdem steht dieses Wort für die Kunst der feinen, schmeichelnden Rede. Wer den Stein von Blarney küßt, soll der Legende nach diese Kunst erwerben; das Küssen ist aber nicht so einfach, denn der Stein befindet sich hoch oben in der Mauer der Südwand.



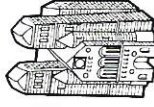
Brandenburger Tor, Deutschland

Ein Symbol für die wechselhafte Geschichte des Landes: Prachtvolle Herrscherjahre, kriegerische Konflikte, Teilung und Wiedervereinigung. König Friedrich Wilhelm II. ließ das Tor in den Jahren 1788-91 erbauen; es stellte den prachtvollen Abschluß Berlins berühmtester Straße "Unter den Linden" dar. Die breite Durchfahrt zwischen den mittleren Säulen war für die Karossen des Hofstaates vorgesehen; gewöhnliche Bürger hatten die kleineren, seitlichen Passagen zu benutzen. Die Skulptur der Siegesgöttin mit ihrem Viergespann (Quadriga), die das Bauwerk krönte, war ob ihrer Nacktheit allerlei Schabernack ausgesetzt. Schließlich erhielt die Göttin Kleider aus Kupferblech. Napoleon ließ die ganze Quadriga nach Paris bringen, sieben Jahre später wurde sie zurückgeholt. Bei der Wiedervereinigung der beiden deutschen Staaten stand das zum Symbol der Teilung gewordene Tor im Mittelpunkt des Geschehens.



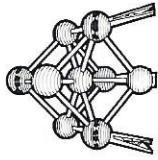
Benediktinerabtei St. Mauritius, Luxemburg

Im Norden Luxemburgs liegt Clerv, eine Kleinstadt im Zentrum der Ardennen. Auf Landkarten findet sich die Stadt meist unter ihrem einheimischen Namen Clervaux. Die "Abbe St. Maurice et St. Maur", so die luxemburgisch-korrekte Bezeichnung, liegt in einem romantischen, waldreichen Flußtal im Norden des Großherzogtums. Die Benediktiner gründeten diese Abtei erst im Jahre 1909; nach der durch den Krieg verursachten Zerstörung wurde der ganze Komplex 1945 wieder aufgebaut. Der große, sechseckige Turm entstand nach dem Vorbild der berühmten französischen Abtei von Cluny. Das malerische Stadtbild von Clerv wird geprägt von eben dieser Benediktinerabtei, der zweitürmigen Kirche St. Maurus und dem Schloß der Herren von Lannoy.



Atomium, Belgien

Das Atomium wurde von André Waterkein für die Weltausstellung "Expo '58" in Brüssel entworfen. Das architektonische Symbol des modernen Brüssels ist die 165 milliardenfache Vergrößerung eines Eisenkristallmoleküls. Das Bauwerk ist 102 Meter hoch und jede der neun durch Stahlrohre verbundenen Kugeln hat einen Durchmesser von 18 Metern. Das Atomium ist nicht, wie meist angenommen, ein Symbol der Atomenergie, sondern eher eine Erinnerung an die Bedeutung der molekularen Strukturen in der heutigen Zeit



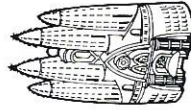
Parthenon-Tempel, Griechenland

Der hochaufragende Felsen inmitten Athens wird von der Akropolis, der Burg, gekrönt. Dort residierten die Könige und ihr Hofstaat, die aber schließlich nach unten in die Stadt zogen und die Höhe der Göttin überließen. Ein Tempel aus Marmor wurde dort oben für Athena, die jungfräuliche Göttin, errichtet – Parthenon heißt "Jungfraugemach". Im Kultraum des Tempels stand die große Statue der Athena, aus Gold und Elfenbein gearbeitet. Der Tempel diente außerdem als Schatzkammer für Gold und Silber und unvergleichlichen Schmuck. Der Parthenon-Tempel überstand rund 2000 Jahre, bis er 1687 bei einer Beschießung durch Venedizianer stark beschädigt wurde, durch eine Explosion – die türkischen Eroberer der Stadt hatten den Tempel als Pulvermagazin benutzt. Der bis dahin gut erhaltene Tempel, Musterbeispiel klassischer Architektur, fiel in Trümmer.



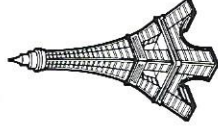
Kirche der Sagrada Familia, Spanien

Diese außergewöhnliche Kirche der Heiligen Familie in Barcelona ist immer noch weit von der Fertigstellung entfernt. Das Bauwerk wurde 1882 begonnen, aber Antoni Gaudí y Cornet, der Architekt, konnte nur die Krypten vollenden, da er 1926 bei einem Unfall ums Leben kam. Die Türme sind mit farbigen Mosaiken verziert, und die Außenwände, so weit fertiggestellt, vermitteln einen Eindruck von Gaudís großem Entwurf. Nicht umsonst galt Gaudí als eigenwilliges Genie, als Schöpfer des neukatalanischen Baustils, der spanischen Parallele zum mittelleuropäischen Jugendstil. Die Arbeiten an der Kirche wurden mehrfach unterbrochen, unter anderem durch den Spanischen Bürgerkrieg, so daß bisher lediglich die Krypta, die Apsis und die Ostfassade mit ihren vier eigenwilligen Glockentürmen fertiggestellt sind.



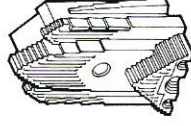
Eiffelturm, Frankreich

Gustave Eiffel nannte diese unverwechselbare, in der ganzen Welt bekannte Silhouette "seinen 300 Meter hohen Flaggenmast". Er besteht aus 12.500 Eisenträgern, die von 2,5 Millionen Nieten gehalten werden. Echte Fitness-Anhänger können auf die Benutzung des Lifts verzichten und die 1.652 Stufen selbst erklimmen. Nach seiner Fertigstellung 1889 für die Weltausstellung in Paris löste das Bauwerk unterschiedlichste Empfindungen aus. Persönlichkeiten wie Maupassant und Dumas hatten den Turm, manche machten sogar einen großen Bogen darum, um ihn nicht sehen zu müssen. Wieder andere, wie Cocteau, Pizarro und Utrillo liebten das schlanke Bauwerk. Die Schwierigkeiten und die Kosten des Abreißens der rostigen Konstruktion, offiziell sollte der Turm nur 20 Jahre stehen, retteten den Eiffel-Turm für die Nachwelt.



Grundtvig-Kirche, Dänemark

Vollständig aus gelben Backsteinen erbaut, vermittelt die Treppenfassade der Kirche den Eindruck einer Orgel: Das Mauerwerk ist in schmalen, senkrechten Reihen zurückversetzt und bildet sogenannte Treppengebel. Die Kirche, die 1.800 Personen Platz bietet, wurde 1940 dem Schriftsteller, Theologen und Historiker Nikolai Grundtvig (1783-1872) geweiht. Die Kosten für den Bau wurden durch eine landesweite Sammlung aufgebracht. Grundtvig war der Gründer der Bauernschulen und gilt als Vater der Volkshochschulen. Alle Landeskinder sollten Zugang zu Geschichte und Literatur haben, unabhängig von den Notwendigkeiten des täglichen Lebens. Beim Eintritt in die Schule wurde kein Examen verlangt und die Kurse wurden im Winter gehalten, wenn es weniger Arbeit auf den Feldern gab.

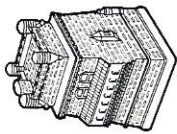


Schiefer Turm von Pisa, Italien

Der Bau dieses Glockenturms aus weißem Marmor wurde im Jahre 1173 begonnen. Noch bevor eine Höhe von 10 Metern erreicht wurde, sanken die Fundamente auf einer Seite ein und man fand keine Möglichkeit, den Turm wieder aufzurichten. Dennoch wurde das Werk zwischen 1275 und 1350 fertiggestellt. Weil die vertikale Abweichung, die heute an der Spitze des Turms mehr als 4 Meter beträgt, allen Gesetzen der Schwerkraft zu spotten schien, diente er Galilei Galileo als Versuchssobjekt. Galileo kletterte die 294 Stufen selbst hinauf, um von dort aus Gegenstände hinunterfallen zu lassen. Er wollte seine Gesetze vom freien Fall überprüfen. Der 55 Meter hohe "Campanile" wurde aus Sicherheitsgründen 1989 vorerst für den Publikumsverkehr gesperrt. Wissenschaftler schätzen die Lebensdauer des Turmes inzwischen eher niedrig ein.

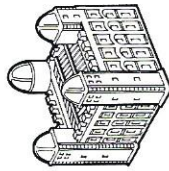


Torre de Bélem, Portugal



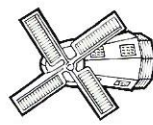
Der mit maurischen und manuellen Ornamenten reich verzierte Wach- und Leuchtturm gilt als Symbol der Verbindung von der Alten zur Neuen Welt. Der Turm wurde in der Nähe von Lissabon 1515 an der Mündung des Tejo erbaut. Das Gemäuer ist mit vielen Kuppeltürmchen und konkaven Schilden geschmückt, die das Kreuz der Christuskrieger zeigen. Heute gilt er als nationale Gedenkstätte, da von hier aus die Karavellen der portugiesischen Entdecker in See stachen. Für die heimkehrenden Seefahrer war der Turm das freudig erwartete Ziel, für viele andere brachte er kaum Vergnügen, da das feste Bollwerk zeitweise auch als Staatsgefängnis diente.

Tower of London, Großbritannien



Englands mittelalterliche Zitadelle, das Festungsbauwerk schlechthin, wurde von Wilhelm dem Eroberer begonnen. Zeitweise diente es als königliche Residenz und als Arsenal. Als Staatsgefängnis war es, neben vielen anderen Gästen im Lauf der Jahrhunderte, nach der Schlacht von Azincourt auch mit dem Herzog von Orleans belegt. König Heinrich VI. wurde hier ermordet, ebenso wie König Eduard V. und sein Bruder, die Opfer von Richard III. wurden. Drei Königinnen wurden im Tower hingerichtet: Anna Boleyn, Catherine Howard und Lady Jane Grey. Von 1235 bis 1835 beherbergte das Gebäude auch einen Zoo, heute hausen hier nur noch die Raben. In einem der Türme werden die berühmten Kronjuwelen aufbewahrt. Einmal gelang es einem Colonel Blood, sie zu stehlen. Er wurde mit der Krone gefaßt, die er mit einem Hammer flachgeschlagen hatte. Seltsamerweise wurde er von Karl II. begnadigt und sogar mit einem Stück Land und einer Pension belohnt.

Windmühlen, Niederlande



Rund 1.000 Windmühlen gibt es noch heute in den Niederlanden. Das älteste Zeugnis für ihre Nutzung in Europa stammt aus französischen und englischen Dokumenten des Jahres 1180. Bekannt ist, daß die ersten Mühlen dieses Tieflandes Wassermühlen waren und Mühlen, die von Tieren in Bewegung gehalten wurden. Die erste Windmühle wurde 1350 für die wichtige Aufgabe eingesetzt, Wasser abzupumpen um Land trocken zu legen. Andere dagegen wurden konventionell genutzt um Getreide zu mahlen; spezielle Mühlen konnten Holz sägen und Papier herstellen. Die Segel der Mühlen wurden bei Hochzeiten geschmückt; im Zweiten Weltkrieg wurden mit ihrer Hilfe Signale an Landsleute übermittelt und auch an Alliierte Flugzeuge.

MONOPOLY Europa-Ausgabe

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.

Ausstattung

Zum Spiel gehören der Spielplan, 12 verschiedene Spielfiguren, Würfel, Spielgeld, grüne Häuser, rote Hotels, 28 Besitzrechtskarten, 16 Gemeinschafts- und 16 Ereigniskarten.

Vorbereitung des Spiels

Die Ereignis- und Gemeinschaftskarten werden getrennt gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder in der Mitte des Spielplans gelegt. Die Spieler wählen einen Bankhalter, der an jeden Teilnehmer eine Spielfigur und 15.000 ECU Spielgeld in folgender Sortierung austeilt:

2 x 5000 ECU	4 x 100 ECU
3 x 1000 ECU	3 x 50 ECU
2 x 500 ECU	5 x 10 ECU
2 x 200 ECU	

Das übrige Geld, die Besitzrechtskarten (Flughäfen, Straßen, Wasser- und Elektrizitätswerk), die Häuser und Hotels verwaltet der Bankhalter. Falls der Bankhalter mitspielt, muß er sein eigenes Geld sorgfältig von dem Vermögen der Bank getrennt halten. Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder Spieler mit einem Würfel einmal. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel.

Das Spiel

Der erste Spieler setzt seine Figur auf das Feld "LOS". Dann würfelt er mit 2 Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung um die Summe der Augen beider Würfel weiter. Je nachdem auf welchem Feld der Spieler landet, kann er Straßen, Flughäfen, das Wasser- oder das Elektrizitätswerk kaufen oder ersteigern, muß Steuern bezahlen, ins Gefängnis gehen oder eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Es können auch 2 oder mehr Figuren auf einem Feld stehen. 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 ein drittes Mal würfeln. Wirft der Spieler dreimal hintereinander einen Pasch, darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muß sich mit seiner Spielfigur sofort ins Gefängnis begeben.

Die Bedeutung der Felder des Spielplans

Los

Jedesmal wenn ein Spieler mit seiner Figur das Feld "LOS" erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von 2.000 ECU. Dies gilt nur, wenn er sich in Pfeilrichtung bewegt.

Straßen

Es gibt insgesamt 22 Straßen in 8 Gruppen. Jede Straße innerhalb einer Gruppe ist mit der gleichen Farbe gekennzeichnet.

1. Ankauf

Erreicht man mit seiner Spielfigur ein Straßenfeld, auf das noch kein anderer Spieler einen Besitzanspruch hat, kann er die entsprechende Grundstückkarte von der Bank zum aufgedruckten Preis kaufen. Er erhält dann die Karte von der Bank und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor sich hin, um seinen Besitzanspruch für diese Straße zu demonstrieren.

2. Versteigerung

Wenn der Spieler die Straße nicht kaufen will, versteigert der Bankhalter die Straße. 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 Besitzrechtskarte.

3. Miete

Erreicht man mit seiner Spielfigur ein Straßenfeld, das bereits verkauft ist, muß man an den Eigentümer Miete bezahlen. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt. Sollte die Straße zwar verkauft, aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden. Die Miete 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.

Flughäfen, Wasser- und Elektrizitätswerk

Für diese Felder gilt das gleiche wie für die Straßenfelder. Auf diesen Feldern können jedoch weder Häuser noch Hotels gebaut werden.

Ereignis- und Gemeinschaftsfeld

Kommt man mit seiner Spielfigur auf eines 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 irgendwann an irgendeinen Spieler zu einem frei vereinbarten Preis verkaufen.

Steuernfelder

1. Zusatzsteuer
muß man sofort bar an die Bank zahlen.
2. Einkommensteuer
muß man sofort bar an die Bank zahlen – entweder 2.000 ECU oder 10 % seines gesamten Vermögens. Diese Entscheidung muß gefällt werden, bevor die gesamte Höhe

des Vermögens festgestellt wird.

Das Vermögen besteht aus dem Bargeld, den aufgedruckten Werten auf den Besitzrechtskarten (egal ob hypothekarisch belastet oder nicht), den Einkaufswerten für Häuser und/oder Hotels.

Gefängnis

Man landet im Gefängnis, wenn man

1. auf das Feld "Gehe in das Gefängnis" kommt,
2. eine Karte zieht "Gehe in das Gefängnis",
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.

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 500 ECU zahlt, bevor man würfelt;
2. einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der WürfelAugen 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 seinem dritten Wurf noch keinen Pasch, muß er 500 ECU Geldbuße zahlen und zieht mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter. Ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, kann Miete kassieren und Besitztümer erwerben und verkaufen.

Frei Parken

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

Häuser

Ein Spieler kann nur dann Häuser an Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt. Wenn er ein Haus kauft, kann er es an irgendeiner dieser Straßen einer 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. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtskarte der Straße.

Entsprechend dieser Regeln kann ein Spieler jederzeit so viele Häuser kaufen und aufstellen wie er will und wie 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 zu dem 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 verfügbar hat, werden die vorhandenen an den Meistbietenden verkauft.

Verkauf von Besitzrechten

Unbebaute Grundstücke, das Elektrizitäts- und das Wasserwerk, sowie Flughäfen können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. Es kann jedoch kein Grundstück an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn an irgendeiner Straße dieser Farbgruppe Gebäude errichtet sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Besitzer ein Grundstück 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 noch 4 Häuser stehen.

Hypotheken

Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothekenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtskarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10 Prozent vom Hypothekenwert; 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 Besitzrechtskarten die Hypothek nicht, muß er trotzdem die fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10 Prozent außer der 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 bezahlen, 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.

Spielvarianten

Für kürzere Spiele werden vier Varianten empfohlen.

1. Die Besitzrechtskarten 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 drei Häuser gebaut sind, können diese zurückgegeben werden und für den zusätzlichen Preis eines Hauses kann ein Hotel gekauft werden. Die Miete bleibt so bestehen, wie sie aufgedruckt ist.
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 Besitzrechtskarten 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 Verhandlungspause 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.

Verbraucher-Service (Wichtig! Bitte aufbewahren)

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

Deutschland:	Österreich:	Schweiz:
Kenner Parker	Verbraucherservice	Verbraucherservice
Verbraucherservice	IZ Nö Süd	Alte Bremsgartenstr. 2
Klöcknerstr. 1	Objekt 58 B5/II, Straße 7	CH-8968 Mutschellen
D-6054 Rodgau 3	A-2355 Wiener Neudorf	



© 1992 Kenner Parker, ein Geschäftsbereich der Hasbro
Deutschland GmbH, D-6054 Rodgau 3.

