



DIE EREIGNISKARTEN

“Du rückst vor.../Du gehst.../Du zahlst...”

Du ziehst sofort Dein Auto in Fahrtrichtung auf das betreffende Feld und befolgst dort die Anweisungen. Wenn Du über “LOS” kommst, kassierst Du 2,- DM Taschengeld.

“...kostenloses Kassenhäuschen aufstellen.”

Du nimmst ein Kassenhäuschen aus Deinem Vorrat und stellst es auf eine der freien Attraktionen, deren Farbe auf der Karte gezeigt wird. Sind beide Attraktionen noch nicht besetzt, kannst Du wählen, auf welches Feld Du Dein Kassenhäuschen stellst. Sind die beiden Attraktionen mit Kassenhäuschen besetzt, mußt Du prüfen:

- **Kassenhäuschen in verschiedenen Farben:** Glück gehabt, Du darfst ein beliebiges Kassenhäuschen wegnehmen und Dein eigenes auf den freigewordenen Platz stellen. Das weggenommene Häuschen gibst Du dem Besitzer zurück.
- **“Kleiner” Spieltip:** Du solltest natürlich dem Mitspieler ein Kassenhäuschen wegnehmen, der zur Zeit die meisten Attraktionen besitzt. Oder: Du nimmst ein fremdes Häuschen weg, das neben einem Kassenhäuschen von Dir steht. Du weißt, wer alle zwei Attraktionen einer Farbe besitzt, kann den doppelten Eintritt verlangen.
- **Kassenhäuschen in gleichen Farben:** Du darfst kein Kassenhäuschen aufstellen. Stattdessen legst Du die Ereigniskarte ab und ziehst sofort eine neue Karte.
- **Eigene Kassenhäuschen:** Pech gehabt, Du mußt die Karte ablegen und darfst keine neue ziehen.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Geld mehr hat. Es gewinnt dann derjenige, der am Ende des Spiels das meiste Geld besitzt.



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.

Für Deutschland:
TONKA
Verbraucherservice
Klößkerstraße 1
D-6054 Rodgau 3

Für Österreich + Schweiz:
Tonka GmbH
Verbraucherservice
IZ Nö Süd
Objekt 58 B5/11, Straße 7
A-2355 Wiener Neudorf

© 1991 Tonka International Inc., D-6054 Rodgau 3

5415 D



Endlich ist es soweit! Ein ereignisreicher Tag auf unserem Monopoly-Rummelplatz kann beginnen. Alle Spieler starten mit dem gleichen Taschengeld und jede besuchte Attraktion kostet Eintritt. Schon bald wandert Euer Taschengeld hin und her.

DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist es, der Spieler mit dem meisten Geld zu sein, wenn ein Mitspieler sein ganzes Taschengeld ausgegeben hat.

DIE AUSSTATTUNG DES SPIELS

1 Spielplan, 4 Spielfiguren (Autos), Spielgeld, 1 Würfel, 24 Ereigniskarten, ✓
1 Spielanleitung, 56 Kassenhäuschen

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Die Ereigniskarten werden gut gemischt und mit den Anweisungen verdeckt auf das Feld in der Spielplanmitte gelegt.
2. Einer der Spieler wird zum Bankhalter ernannt und übernimmt die Kasse. Dazu solltet ihr am besten den ältesten Mitspieler oder den flinksten Rechner unter Euch auswählen. Der Bankhalter gibt an alle Spieler ein Taschengeld von insgesamt DM 31,- aus. Er verteilt:
Fünf Scheine (5) x DM 1,-, Drei Scheine (3) x DM 3,-, Vier Scheine (4) x DM 2,-, Einen Schein (1) x DM 4,-, Einen Schein (1) x DM 5,-
Der Bankhalter darf natürlich auch mitspielen, muß sein eigenes Geld aber von dem der Kasse getrennt halten.
3. Jeder Spieler sucht sich nun ein Auto aus und stellt es auf das Startfeld "Los". Zusätzlich erhält jeder 10 Kassenhäuschen (bei nur 2 Spielern je 15) in der Farbe seines Autos.
4. Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl beginnt das Spiel. Nach Ende des Zuges folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.
Nun kann Euer Tag auf dem Rummelplatz beginnen...

DER SPIELABLAUF

- Wenn Du an der Reihe bist, würfelst Du einmal und ziehst Dein Auto um die betreffende Augenzahl weiter. Deine Fahrtrichtung wird durch den Pfeil auf dem Losfeld angezeigt.
- Danach befolgst Du die Anweisungen des Feldes, auf dem Dein Auto gelandet ist. Damit ist der Zug beendet. Achtung: Auf einem Feld dürfen auch mehrere Autos stehen; es wird also nicht geschlagen.

DIE SPIELFELDER

1. Attraktionen

Auf dem Rummelplatz gibt es insgesamt 16 Attraktionen (z.B. Achterbahn, Wasserrutsche...), die sich durch verschiedene Farben unterscheiden. Attraktionen gleicher Farbe bilden eine Gruppe (z.B. blau -> Achterbahn, Riesen-Schaukel). Landest Du mit Deinem Auto auf einer Attraktion, so gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten:

- **Attraktion ohne Kassenhäuschen:** Du mußt den auf dem Feld angegebenen Betrag an die Bank zahlen und wirst damit Besitzer dieser Attraktion. Ab jetzt kassierst Du von Deinen Mitspielern Eintritt, wenn diese auf dem Feld landen. Zur Kennzeichnung stellst Du eines Deiner Kassenhäuschen auf den farbigen Streifen.
- **Attraktion mit Kassenhäuschen:** Du mußt den Betrag, der auf dem Feld steht, als Eintrittsgeld an den Besitzer dieser Attraktion bezahlen.
Achtung: Du mußt den doppelten Betrag zahlen, wenn dem Besitzer auch die zweite Attraktion dieser Farbe gehört.

2. Sonderfelder

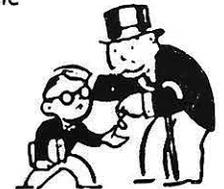
Neben den Attraktionen gibt es Sonderfelder mit besonderen Bedeutungen. Auf diesen Feldern darf kein Kassenhäuschen gestellt werden.

"Bimmelbahn" Du mußt gleich noch einmal würfeln. Ziehe Dein Auto vorwärts und befolge dann die Anweisungen des Feldes, auf dem Du landest.

"Feuerwerk" oder "Delphin-Show" Du mußt DM 2,- in die "Wundertüte" zahlen. Lege das Geld direkt auf das Eckfeld mit der Bezeichnung "Wundertüte" ab. Dein Auto darfst Du erst in der nächsten Runde wieder ziehen.

"Wundertüte" Hurra! Wenn Du auf diesem Feld landest und dort ist Geld deponiert, so gehört es jetzt Dir. Nimm' alle Scheine nutze sie als zusätzliches Taschengeld. Ansonsten hat das "Wundertüten"-Feld keine weitere Bedeutung.

"Mittagspause" Landest Du durch Würfelwurf oder Ereigniskarte auf der "Mittagspause", wirst Du ganz plötzlich sehr müde und willst ausruhen. D.h. Du mußt einmal aussetzen und darfst erst in der übernächsten Runde wieder würfeln.



"Du zahlst... und gehst in die Mittagspause" Du mußt DM 3,- in die "Wundertüte" zahlen. Lege das Geld dort ab und zieh' Dein Auto rückwärts auf das Feld "Mittagspause". Dort machst Du eine kurze Pause und bist beim nächsten Zug wieder dran.

Achtung: Gehe nicht über Los und ziehe auch kein Taschengeld ein.

"Los" Jedesmal wenn Du Dein Auto vorwärts auf oder über das Feld "Los" ziehst, erhältst Du von der Bank DM 2,- Taschengeld. Du mußt das Geld laut vom Bankhalter verlangen. Vergißt Du das - und der nächste Spieler hat bereits gewürfelt, so sind Deine DM 2,- Taschengeld leider futsch.

"Ereignis" Du nimmst die oberste Karte vom Stapel und befolgst sofort die Anweisungen. Danach legst Du die Karte offen ab, direkt neben dem Stapel mit den verdeckten Karten. Sind alle verdeckten Karten aufgebraucht, werden die offenen Karten umgedreht, gemischt und wieder benutzt.