

Ist eine Attraktion noch ohne Kassenhäuschen, darfst Du eines Deiner eigenen aus Deinem Vorrat nehmen und auf dieses Feld stellen.

- Sind die beiden Attraktionen in dieser Farbe mit Kassenhäuschen in **verschiedenen** Farben besetzt, so darfst Du eines dieser Häuschen wegnehmen (zurück an den Besitzer) und Dein eigenes Kassenhäuschen an seine Stelle setzen.
- Sind aber die beiden Attraktionen in dieser Farbe mit Kassenhäuschen in der **gleichen** Farbe besetzt, so hast Du Pech gehabt: Dann darfst Du leider keines davon wegnehmen. In diesem Fall - und nur in diesem Fall - schiebst Du die Ereignis-Karte unter den Stapel zurück und darfst Dir von oben sofort eine neue Karte ziehen. Befolge dann die Anweisungen dieser Karte.

Ein Tip zum Spiel

Wenn Du eine Ereignis-Karte „Kostenloses Kassenhäuschen“ ziehst, und ein fremdes Kassenhäuschen wegnehmen darfst, solltest Du immer dem Spieler ein Kassenhäuschen wegnehmen, der schon viele (mehr als Du) Attraktionen besitzt.

Vergiß auch nicht, daß es ein Vorteil ist, wenn man beide Attraktionen der gleichen Farbe besitzt - sie können nicht mehr weggenommen werden. Außerdem kassierst Du den doppelten Eintritt, wenn ein anderer Spieler mit seinem Auto auf einer der beiden Attraktionen landet.

ENDE DES SPIELS



Sobald einer der Spieler kein Geld mehr besitzt, ist das Spiel beendet. Alle anderen Spieler zählen ihr Geld. Wer am meisten Geld besitzt, hat gewonnen!

Das Spiel für 2 Spieler

Gespielt wird wie oben beschrieben. Einzige Ausnahme: Zu Beginn erhält jeder Spieler 12 Kassenhäuschen (also 2 in einer anderen Farbe dazu).



© 1996 Tonka Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14540D0796

MONOPOLY

JUNIOR

ZIEL DES SPIELS



Der Spieler mit dem meisten Geld zu sein, sobald das Spiel endet!
Das Spiel ist zu Ende, sobald einer der Spieler kein Geld mehr hat!

Um das zu schaffen, müßt ihr auf die „Rummelplatz-Attraktionen“ so viele Kassenhäuschen wie möglich stellen und von den Mitspielern Eintritt verlangen, sobald sie darauf landen!

ZUM SPIEL GEHÖREN



- 1 Spielplan
- 1 Satz Ereigniskarten (24)
- 48 Kassenhäuschen (4 Satz zu je 12)
- 1 Satz Spielgeld
- 1 Würfel
- 4 Auto-Spielfiguren

VORBEREITUNG DES SPIELS



1. Jeder Spieler wählt ein Auto und stellt es auf das Feld „LOS“. Überzählige Autos bleiben in der Schachtel.
2. Jeder Spieler erhält 10 Kassenhäuschen in der Farbe seines Autos und stellt sie vor sich ab. Überzählige Autos bleiben in der Schachtel.

- Die Ereigniskarten (mit dem „?“ auf der Rückseite) werden gemischt und verdeckt auf ihr Feld auf dem Spielplan gelegt.
- Einer der Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Er teilt an alle Spieler das Startkapital aus. Jeder erhält:

5 x 1,- DM
 4 x 2,- DM
 3 x 3,- DM
 1 x 4,- DM
 1 x 5,- DM

Der Bankhalter spielt mit; er muß aber sein Geld von dem Geld der Bank getrennt halten.

- Reihum würfelt jeder einmal. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt das Spiel. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

DER ABLAUF DES SPIELS



Wer an der Reihe ist:

- Würfelt und zieht sein Auto um so viele Felder weiter, wie er Augen gewürfelt hat; dann
- befolgt er die Anweisungen des Feldes, auf dem er gelandet ist.

Auf welchem Feld ist Dein Auto gelandet?

Auf einem Feld „Attraktion“ ohne Kassenhäuschen

Du mußt den Betrag, der auf dem Feld steht, an die Bank zahlen. Dann stellst Du eines Deiner Kassenhäuschen auf dieses Feld. Du bist jetzt der Besitzer dieser Attraktion und kassierst Eintritt von jedem, der darauf landet. Also immer schön aufpassen!

Auf einem Feld „Attraktion“ mit Kassenhäuschen

Jetzt mußt Du für dieses Vergnügen bezahlen (falls es nicht Dein eigenes Feld ist). Zahle an den Besitzer dieser Attraktion die Summe, die auf dem Feld steht. Der Besitzer ist immer der Spieler, dessen Kassenhäuschen darauf steht. Gehört dem Besitzer dieses Feldes auch das andere Feld gleicher Farbe, so mußt Du den doppelten Betrag bezahlen.

Auf „LOS“

Jedesmal, wenn Du über LOS kommst, kassierst Du 2,- DM Taschengeld von der Bank. Vergiß nicht, das Geld zu verlangen – sonst gehst Du leer aus!

Auf einer „Bimmelbahn“

Du würfelst gleich noch einmal, ziehst und befolgst die Anweisung des Feldes, auf dem Dein Auto gelandet ist.

Auf „Feuerwerk“ oder „Delphin-Show“

Das mußt Du sehen! Zahle 2,- DM und lege das Geld auf das Feld „Wundertüte“.

Auf dem Feld „Wundertüte“

Wenn Du auf diesem Feld landest und es liegt Geld darauf, so gehört es jetzt Dir; nimm alles an Dich!

Auf dem Feld „Mittagspause“

Landest Du direkt (durch würfeln und ziehen) auf diesem Feld, so wirst Du sehr müde und mußt sofort eine Pause machen. Dein Zug ist beendet. Erst im nächsten Zug darfst Du würfeln und weiterziehen.

Auf dem Feld „Gehe in die Mittagspause“

Wenn Du auf diesem Feld landest, mußt Du 3,- DM in die „Wundertüte“ zahlen. Dann ziehst Du Dein Auto sofort auf das Feld „Mittagspause“. Wenn Du über LOS kommst, darfst Du nicht die 2,- DM Taschengeld kassieren. Würfeln und weiterziehen darfst Du erst, wenn Du wieder an der Reihe bist.

Auf einem Feld „Ereignis-Karten“ (?)

Du nimmst die oberste Ereignis-Karte vom Stapel und befolgst die Anweisungen. Dann schiebst Du die Karte verdeckt unter den Stapel zurück.

Was die EREIGNIS-Karten bedeuten:

„Du gehst“ oder „Du rückst vor“

Du ziehst sofort Dein Auto auf das angegebene Feld und befolgst die Anweisung dieses Feldes. Vergiß nicht, Deine 2,- DM Taschengeld zu verlangen, wenn Du über LOS kommst.

Kostenloses Kassenhäuschen

Dein Auto bleibt auf dem Ereignisfeld stehen. Schau Dir Deine Ereignis-Karte an und suche nach Attraktionen (Felder) mit der gleichen Farbe. Vielleicht kannst Du dort eines Deiner Kassenhäuschen aufstellen?