



MONOPOLY

Das Spiel um Geld und Besitz

POKÉMON

Schnapp' sie Dir alle!

SAMMLER-AUSGABE



© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK.
© 2000 Nintendo.

040041357100

Spiel © 2000 Hasbro Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Owenweg 29, D-59494 Soest.
Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse
92-94, A-1100 Wien, Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro
Schweiz AG, Alte Biengartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
www.monopoly.com





Herzlich willkommen bei Pokémon Monopoly! In dieser speziellen Ausgabe reist Du von Arena zu Arena - und kämpfst gegen alle möglichen Pokémon! Sammle die Karten und stecke das Geld ein. Aber Achtung! Denn die Ash- und Prof. Eich-Karten können Dir unerwarteten Geldregen bringen oder aber eine unerfreuliche Überraschung bergen. Handle und kämpfe mit anderen Trainern und schnapp' Dir das stärkste Pokémon-Team - denn mit viel Glück und Geschick kannst Du so das Spiel gewinnen!

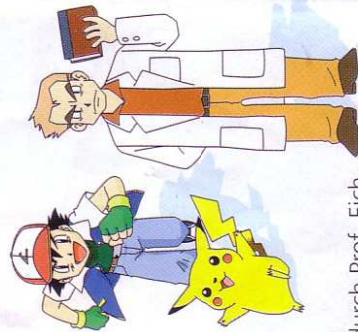
Wenn dies Dein erstes MONOPOLY-Spiel ist, lies Du Dir bitte zuerst die Standardregeln auf den Seiten 5-14 durch. Denn sie erklären das Spiel, wie es seit über 60 Jahren gespielt wird. Dann blättere Du zurück zu den Seiten 2-4 und erfährst alles über die Spezialregeln dieser einzigartigen Sammler-Ausgabe.

Was ist gleich?

Das Ziel des Spiels und die normalen Spielregeln.

Was ist anders?

- Anstelle von DM handelst Du jetzt mit speziellem "Pokémon-Geld" (P). Auch die Beträge unterscheiden sich von denen des normalen Spiels.
- Die kleinen grünen Häuschen und roten Hotels wurden durch Pokémon-Center und Pokémon-Supermärkte ersetzt. Baue sie auf Deine Arena, und kassiere so noch mehr "Pokémon-Miete".
- Die ursprünglichen Ereignis- und Gemeinschaftskarten wurden durch Prof. Eich- und Ash Trainer-Karten ersetzt.
- Die Grundstücksfelder auf dem Spielplan und die entsprechenden Besitzrechtkarten zeigen



SPIELVARIANTE MIT ZEITLIMIT

Hier eine weitere Variante, die ihr probieren könnt. Bevor ihr anfangt, legt ihr gemeinsam fest, nach welcher Zeit das Spiel beendet ist und daß dann der reichste Spieler gewinnt. Bevor das Spiel startet, werden die Besitzrechtkarten gemischt und je 2 an jeden Spieler ausgeteilt. Der Kaufpreis muß sofort an die Bank gezahlt werden. Ansonsten gelten die üblichen Regeln.

Dir nun den Namen und die Nummer des Pokémon, das Du schnappen kannst. Gleichzeitig stellen sie Arena-Grundstücke dar, auf denen Du bauen und für die Du Miete kassieren kannst.

- Wenn Du alle Pokémon (alle Arena-Grundstücke) einer Farbgruppe geschnappt hast, hast Du ein komplettes Pokémon-Team und damit den Orden für diese Arena gewonnen.

- Die Bahnhöfe wurden durch vier verschiedene Pokébälle ersetzt.

- Das Elektrizitätswerk und das Wasserwerk wurden zu "Kraftwerk #145 Zapdos" und "Seeschauminsel #144 Arktos". Die Miete ist nun 4 mal bzw. 10 mal so hoch, wie Augen auf den Würfeln sind.

- Aus den Steuerfeldern (Einkommensteuer und Zusatzsteuer) wurden nun die Felder "Gary greift an!" und "Das Team Rocket greift an!"

- Du spielst nun mit 6 tollen Pokémon-Spielfiguren!

- Außerdem kannst Du mit den "Super-Regeln" (siehe Seite 3 und 4) das Spiel zu einem echten Pokémon-Erlebnis machen.

Spielausstattung: 1 Spielplan • 28 Pokémon-Karten (= Arena-Grundstückskarten) • Pokémon-Spielgeld • Sortiereinsatz für den Bankhalter • 6 Pokémon-Spielfiguren • 2 Würfel • 16 Prof. Eich-Karten • 16 Ash Trainer-Karten • 32 Pokémon-Center • 12 Pokémon-Supermärkte.

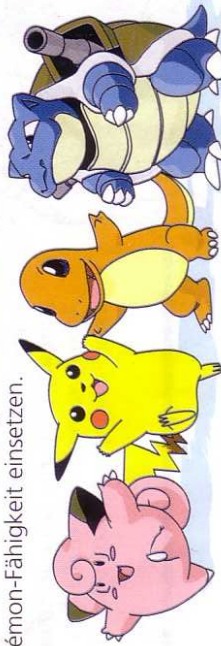


Die Super-Regeln

Um mit dieser besonderen Sammler-Ausgabe noch tiefer in die Welt der Pokémon einzutauchen, spielst Du nach den folgenden Regeln, wenn Du einen Pasch würfelst (diese ersetzen die Pasch-Standardregeln auf S. 6).

Pokémon-Power-Pasch

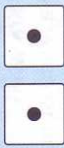
Wenn Du einen Pasch (beide Würfel gleich) würfelst, führst Du Deinen Zug in gewohnter Weise aus, d.h. Du gehst die Summe beider Würfel auf dem Spielplan und führst dann die Anweisungen (Miete usw.) wie normal aus. Danach hast Du die Wahl! Entweder würfelst Du noch einmal (wie im Standardspiel) ODER Du setzt die Pokémon-Fähigkeit ein, die auf Deinen Pasch zutrifft (s. Tabelle auf S. 4). Danach ist Dein Zug beendet. **Hinweis:** Wenn Du einen Pasch würfelst, um aus dem Gefängnis freizukommen, darfst Du nicht noch einmal würfeln oder eine Pokémon-Fähigkeit einsetzen.





Die Fähigkeit, die Du einsetzen kannst:

Du würfelst:



Zwei Einser



Zwei Zweier



Zwei Dreier



Zwei Vierer



Zwei Fünfer



Zwei Sechser

Teleportiere Dich wie #150 Mewtu und gehe auf irgendein anderes Feld.
Wenn Du dabei über LOS kommst, ziehe #200 ein. Du kannst Dich jedoch nicht ins Gefängnis teleportieren.

Erhole Dich wie #35 Piepi und erhalte #200 von der Bank.

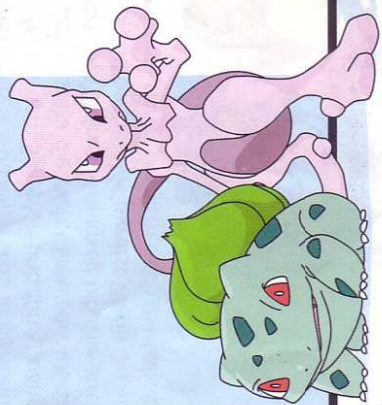
Setze wie #01 Bisasam Egelsamen ein und ziehe von jedem Mitspieler #50 ein.

Treff' Dich mit Prof. Eich
(ziehe eine Prof. Eich-Karte).

Kämpfe gegen einen anderen Pokémon-Trainer
(ziehe eine Ash Trainer-Karte).

Greife den Arena-Teil eines anderen Spielers an!

Fordere einen Mitspieler heraus, und würftele gegen ihn um eines seiner Arena-Grundstücke. Der Spieler, der die höhere Zahl gewürfelt hat, übernimmt (oder behält) die Kontrolle über dieses Grundstück. Bei einem Unentschieden würfeln beide Spieler noch einmal.
Achtung: Du darfst keine vollständige Arena (wenn ein Spieler alle Teile einer Farbgruppe besitzt) zerbrechen.



Ende des Spiels

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

REGELN FÜR EIN KÜRZERES SPIEL

Dieses Kurzspiel unterscheidet sich in drei Punkten vom normalen Spiel:

1. Während der **VORBEREITUNG** des Spiels werden die Besitzrechtkarten gemischt. Der Spieler links vom Bankhalter hebt ab. Dann teilt der Bankhalter reihum je 2 Besitzrechtkarten an jeden Spieler aus (auch an sich selbst, wenn er mitspielt).
Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Das Spiel fängt an wie im 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, wie aufgedruckt. Wird ein Hotel verkauft, so nur zum halben Preis - der hier ein Haus weniger beträgt.

3. **ENDE DES SPIELS.** Der erste Spieler, der bankrott geht, scheidet wie üblich aus. Sobald der zweite Spieler bankrott ist, wird das Spiel beendet. Der zweite bankrotte Spieler übergibt sein gesamtes Vermögen und seinen Besitz an denjenigen, bei dem er Schulden hat (das kann die Bank oder ein anderer Spieler sein).

Alle noch im Spiel verbliebenen Spieler zählen ihr Vermögen:

- 1 ihr Bargeld;
- 2 ihre Grundstücke mit dem Wert, der auf dem Spielplan angegeben ist;
- 3 alle beliehenen Grundstücke zum halben Preis;
- 4 Häuser zu ihrem Kaufpreis;
- 5 Hotels zu ihrem Kaufpreis (mit dem Wert der beim Hotelkauf zurückgegebenen 3 Häuser).

Der reichste Spieler gewinnt!

Mit Hypotheken belastete Grundstücke bleiben im Besitz des Eigentümers. Kein anderer Spieler kann sich ein solches Grundstück aneignen, indem er einfach die Hypothek bezahlt.

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.

Für ein belastetes Grundstück kann keine Miete verlangt werden; Miete für andere Grundstücke der gleichen Farbgruppe kann dagegen verlangt werden.

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. Die Karten "Du kommst aus dem Gefängnis frei" werden unter den entsprechenden Stapel zurückgeschoben.

Tips für Spieler

Muß ein Spieler mehr Miete zahlen als er Bargeld besitzt, so kann er anbieten, einen Teil in bar zu bezahlen und einen Teil in Grundstücken (z.B. unbebaute Straßen). Der Spieler, dem er die Summe schuldet, kann wählen, ob er das akzeptiert.

Er sollte bedenken, daß er Eigentum erhält (auch wenn es beliehen ist), das weit mehr Wert hat als der aufgedruckte Preis, insbesondere, wenn er dadurch neue Baumöglichkeiten erhält oder zumindest andere Spieler daran hindern kann, dieses Grundstück in ihren Besitz bringen.

Wer Grundstücke besitzt, muß wachsam sein, um immer seine Mieten einfordern zu können. Nur die Bank kann gegen hypothekarische Sicherheit Geld verleihen.

Den Spielern ist das Verleihen von Geld oder Besitzrechten untereinander nicht gestattet.

DAS SPIEL IN KÜRZE

In MONOPOLY geht es darum, Eigentum zu erwerben und es möglichst gewinnträchtig zu vermieten oder zu verkaufen, um 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 von der Bank 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 beliehen und dafür Geld von der Bank erhalten. Die Anweisungen der Ereignis- und Gemeinschaftskarten müssen immer befolgt werden. Manchmal wandern Spieler auch in das Gefängnis.

ZIEL DES SPIELS

Als einziger Spieler dem Bankrott zu entgehen und MONOPOLY als reichster Spieler zu beenden.

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Sortiere die Häuser, Hotels, Besitzrechtkarten und das Geld (nach Werten) in die dafür vorgesehenen Fächer des Schachteileinsatzes.
2. Die Ereignis- und Gemeinschaftskarten werden getrennt. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.
3. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf "LOS".
4. Der Bankhalter und die Bank

Die Spieler wählen einen Bankhalter. Bei mehr als fünf Spielern kann der Bankhalter wählen, ob er mitspielt oder nur als Bankhalter fungiert.

Der Bankhalter teilt an jeden Spieler \$1.500 Spielgeld in folgender Sortierung aus:

2 x \$500	4 x \$100
1 x \$50	1 x \$20
2 x \$10	1 x \$5
5 x \$1	

Der Bankhalter hat neben der Verwaltung des Geldes weitere Aufgaben. Er verwaltet Besitzrechtkarten, Häuser und Hotels, bis sie von Spielern gekauft werden. Er zahlt Gehälter und Boni aus und nimmt alle Beleihungen mit Hypotheken vor. Er führt die Versteigerungen als Auktionator aus und er nimmt die Zahlungen der Spieler an die Bank entgegen. Die Bank geht niemals bankrott! Der Bankhalter kann zusätzliches Geld herstellen, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt.

5. Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder Spieler mit beiden Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

DER SPIELBLAUF

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter - um die Summe beider Würfel. Das Feld, auf dem seine Spielfigur landet, bestimmt, was weiter geschieht. Es können zwei und mehr Figuren auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:

- Das Grundstück (Straßen oder andere Besitztümer) kaufen;
- Miete bezahlen, falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt;
- Steuern bezahlen;
- eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen;
- ins Gefängnis gehen;
- auf dem Frei Parken-Feld ausruhen;
- sein Gehalt - #200 - einziehen.

Pasch

Bei einem Pasch (beide Würfel gleich) führt der Spieler seinen Zug in gewohnter Weise aus. Danach muß er noch einmal würfeln. Ist dies wiederum ein Pasch, muß er 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.

Über "LOS" gehen

Jedesmal, wenn ein Spieler in Pfeilrichtung mit seiner Figur das Feld "LOS" erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von #200. Es ist möglich, daß ein

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 genauso 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.

Falls notwendig, können Hotels in Häuser zurückverwandelt werden, um sich Bargeld zu verschaffen. Das Hotel wird an die Bank zurückgegeben; der Spieler erhält dafür 4 Häuser plus den halben Kaufpreis des Hotels (= 1 Haus). Mit Hypotheken belastete Grundstücke können nicht an die Bank verkauft werden, nur an andere Spieler.

Hypotheken

Wer kein Bargeld mehr besitzt, aber Geld bezahlen muß, kann sich durch die Aufnahme von Hypotheken Geld beschaffen. 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.

Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothekenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtkarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10% 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 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.

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.

Häuser (hier: Pokémon-Center)

Ein Spieler kann nur dann Häuser an Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt. Häuser erhöhen die Miete, die der Eigentümer verlangen kann, erheblich. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtkarte der Straße. Häuser können zu jeder Zeit des Spiels gebaut werden - während des eigenen Zuges und zwischen den Zügen anderer Spieler - jedoch immer nur, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat. Häuser müssen gleichmäßig gebaut werden:

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.

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. Ist ein Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek beliehen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

Hotels (hier: Pokémon-Supermärkte)

Wenn ein Spieler an allen Straßen einer Farbgruppe 4 Häuser gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel kaufen. Ein Hotel kostet 4 Häuser (die gibt er sofort an die Bank zurück) plus den Preis für ein weiteres Haus - siehe Besitzrechtkarte. Der Spieler kann das Hotel an irgendeiner Straße dieser Gruppe aufstellen. 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. Ebenso gilt, daß ein Spieler kein Hotel an die Bank zurückverkaufen kann, wenn nicht genügend Häuser vorhanden sind, die das Hotel ersetzen sollen. 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. Als Mindestgebot gilt der niedrigste, gedruckte Preis auf einer der entsprechenden Besitzrechtkarten.

Spiele zweimal innerhalb einer Runde sein Gehalt bezieht; zum Beispiel, wenn seine Spielfigur über LOS zieht, direkt auf einem Gemeinschafts- oder Ereignisfeld dahinter landet und dort die Karte "Rücke vor bis auf LOS!" zieht.

Grundstücke (hier: Pokémon / Arena-Grundstücke) kaufen

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem unverkauften Grundstück (kein anderer Spieler hält die Besitzrechtkarte), so hat er die erste Chance, das Grundstück zu kaufen. Will der Spieler kaufen, so zahlt er den auf der Karte aufgedruckten Preis an die Bank. Dafür erhält er die Besitzrechtkarte, die er offen vor sich ablegen muß.

Wenn der Spieler das Grundstück nicht kauft, versteigert der Bankhalter die Karte. Jeder kann mitspielen - auch der, der den normalen Kauf abgelehnt hat.

Die Versteigerung beginnt mit dem (beliebigen) Betrag, den irgendein Spieler zu zahlen bereit ist.

Der Meistbietende zahlt dann den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält die Besitzrechtkarte.

Grundstücke besitzen

Der Besitz eines Grundstückes ermöglicht es dem Eigentümer, von allen "Mietern", die auf diesem Grundstück landen, Miete zu kassieren. Es ist von Vorteil, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe besitzt - sozusagen ein "Monopol". Der Besitzer kann auf Grundstücken Gebäude errichten, wenn er alle Grundstücke (Straßen) dieser Farbgruppe besitzt.

Landen auf einem Grundstück mit Besitzer

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstücksfeld, das bereits verkauft ist, muß er an den Eigentümer Miete für das Anhalten hier bezahlen. Der Spieler, dem das Grundstück gehört, muß die Miete verlangen - und zwar bevor der nächste Spieler gewürfelt hat. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt, sie hängt davon ab, ob und wieviele Gebäude auf dem Grundstück stehen. 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. Sollte das Grundstück zwar verkauft, aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden. Durch den Bau von Häusern oder einem Hotel erhöht sich die Miete für eine Straße ganz erheblich.

Landen auf Wasser- oder Elektrizitätswerk (hier: auf Seeschauminseln #144 Arktos oder Kraftwerk #145 Zapdos)

Wer auf einem dieser Felder landet, kann es kaufen, sofern es noch frei ist. Wie bei den normalen Grundstücken muß der aufgedruckte Preis an die Bank bezahlt werden. Ist das Werk bereits verkauft, muß der Spieler, der darauf gelandet ist, Miete an den Eigentümer bezahlen. Die Höhe der Miete richtet sich nach den gewürfelten Augen (des Zuges, mit dem die Spielfigur auf das Werk gezogen wurde). Besitzt der Eigentümer nur eines der Werke, ist die Miete 4 mal so hoch wie die Augen auf beiden Würfeln. Besitzt der Eigentümer beide Werke, so ist die Miete 10 mal so hoch. Würde ein Spieler durch eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte hierher geschickt, so muß er beide Würfel werfen, um die Höhe der Miete zu bestimmen.

Landen auf Bahnhöfen (hier: auf Pokébällen)

Wer als erster auf einem Bahnhof landet, hat die Chance, ihn zu kaufen. Andernfalls versteigert die Bank diesen Bahnhof sofort. Es gelten die gleichen Bedingungen wie für normale Grundstücke (Straßen). Gehört der Bahnhof aber bereits einem anderen Spieler, so muß derjenige, dessen Spielfigur darauf gelandet ist, Miete bezahlen (die der Eigentümer verlangen muß). Die Höhe der Miete ist auf der Karte aufgedruckt, sie hängt davon ab, wieviele Bahnhöfe der Eigentümer besitzt.

Landen auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld (hier: auf einem Prof. Eich- oder Ash Trainer-Feld)

Landet man mit seiner Spielfigur auf einem dieser Felder, zieht man die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel. Diese Karten können verlangen, daß Du:

- Deine Spielfigur bewegst;
- Geld bezahlen mußt;
- Geld erhältst;
- in das Gefängnis gehen mußt;
- aus dem Gefängnis freikommt.

Du mußt die angegebenen Anweisungen befolgen. 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" (hier: "Schaufel" Dich aus dem Gefängnis frei" bzw. "Teleportiere Dich aus dem Gefängnis frei") zieht,

hält diese zurück, um sie bei Bedarf einzusetzen; oder er kann diese Karte im Spielverlauf an irgendeinen Spieler zu einem frei vereinbarten Preis verkaufen.

Hinweis: Eine solche Karte kann verlangen, daß Du Deine Spielfigur auf ein anderes Feld ziehst. Kommst Du dabei über "LOS", ziehst Du Dein Gehalt ein. Aber: Du erhältst kein Geld, wenn Du in das Gefängnis geschickt wirst!

Landen auf einem Steuerfeld (hier die Felder "Gary greift an!" und "Das Team Rocket greift an!")

Der Betrag muß sofort bar an die Bank gezahlt werden.

Frei Parken

"Frei Parken" ist ein Ausruhfeld. Hier passiert gar nichts. Du kannst Deine sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).

Das Gefängnis

Man landet im Gefängnis, wenn man

- auf das Feld "Gehe in das Gefängnis" kommt, oder
- eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte "Gehe in das Gefängnis" zieht, oder
- 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.

Man kommt aus dem Gefängnis frei, wenn man im nächsten oder übernächsten Zug

- eine Geldbuße von #50 zahlt, bevor man würfelt; oder
- einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Würfelaugen weiter. Noch einmal würfeln darf man dann allerdings nicht; oder
- die Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" benutzt; oder
- 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 #50 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.