

# AUFBEWAHRUNG



1. Legen Sie die 6 Spielfiguren in die dafür vorgesehenen Fächer des Sortierensatzes, damit sie nicht verkratzt werden.
2. Warten Sie ab, bis sich der Bankkartenleser selbst ausschaltet (ca. 90 Sekunden nachdem er zuletzt betätigt wurde). Legen Sie ihn in das große Fach des Sortierensatzes.
3. Legen Sie nun auch das übrige Zubehör in den Sortierensatz, damit es für das nächste Spiel bereit ist.

## WICHTIGE BATTERIEHINWEISE

Bitte bewahren Sie diese Informationen zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen eingelegt bzw. ausgetauscht werden.

### ACHTUNG:

1. Befolgen Sie genau die Anweisungen. Verwenden Sie nur Batterien des vorgegebenen Typs und achten Sie darauf, sie gemäß dem + und - Markierungen richtig herum einzulegen.
2. Niemals alte und neue oder unterschiedliche Batterietypen (Standard (Zinkkohle), Alkaline oder aufladbare) oder aufladbare Batterien unterschiedlicher Kapazitäten gleichzeitig verwenden.
3. Entfernen Sie verbrauchte Batterien aus dem Spielzeug.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug für längere Zeit nicht verwendet wird.
5. Die Anschlussterminals dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte 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.
7. **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 BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

## IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

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

### PRECAUTIONS A PRENDRE :

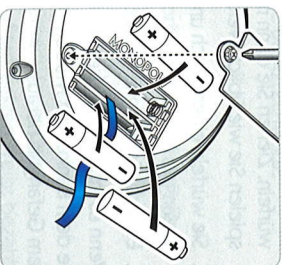
1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être affecté, éloigner des autres appareils électriques. Retenir le produit, cause des interférences électriques, et rallumer ou enlever les piles et les réplacer.
7. **NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.**

## IMPORTANTE: USO DELLE PILE

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

### ATTENZIONE:

1. 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 assicurarsi di far corrispondere i segni + e - del vano pile a quelli indicati sulle pile stesse.
  2. Non usare mai insieme pile nuove e vecchie, né pile standard (zinco-carbone) insieme a pile alcaline.
  3. Non lasciate pile scariche nell'apparecchio.
  4. Ricordatevi di togliere le pile se il prodotto non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.
  5. Non collegare fra loro le estremità metalliche che stanno a contatto con i poli delle pile, per evitare di provocare un corto circuito.
  6. Qualora il prodotto provocasse delle interferenze nel funzionamento di altre apparecchiature elettriche, o altre apparecchiature interesserò nel funzionamento del prodotto, allontanarlo immediatamente dalle stesse.
- Se necessario, per resettare, spegnere e riaccendere il prodotto oppure togliere e rimettere le pile.
7. **NON UTILIZZATE BATTERIE RICARICABILI. NON RICARICARE BATTERIE DI ALTRI TIPI.**



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 buttarle nel cestino dei rifiuti casalinghi.

Der MONOPOLY-Name und das dazugehörige Logo, die Gestaltung des Spielplans, Name und Figur des MR. MONOPOLY sowie alle Elemente des Spielplans und die Spielfiguren sind eingetragene Marken von Hasbro für das MONOPOLY-Gesellschaftsspiel inklusive Spielausstattung.

© 2009 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.

Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest, Tel. 02921 965543.

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

Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore:

Hasbro Schweiz AG, Weinbergstrasse 4, CH-5005 Luzern, Tel. 041 766 83 00

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)

0210 17146100

498171461000



# MONOPOLY

ALTER  
8+  
2-6  
SPIELER



## SPIELAUSSTATTUNG

- 1 Spielplan, 1 Bankkartenleser, 6 MONOPOLY-Bankkarten,
- 6 Spielfiguren, 30 Besitzrechtkarten, 32 Häuser,
- 12 Hotels und 2 Würfel.



# DAS ZIEL DES SPIELS



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

Wenn Sie eine kürzere Runde spielen möchten, beenden Sie das Spiel, sobald ein Spieler bankrott ist. Danach errechnet jeder Spieler sein Vermögen (d.h. Bargeld plus Grundstücks- und Gebäudewerte zum jeweiligen Kaufpreis). Der reichste Spieler hat gewonnen!



# WAS IST NEU?

Spielen Sie das berühmte Spiel um den großen Deal mit drei Neuheiten:

## 1. MUSIK UND SOUNDEFFEKTE

Feiern Sie Ihr Gehalt mit einer Partymelodie, wenn Sie über LOS gehen, und hören Sie ein Stimmungssignal, sobald Sie auf einem Zonenfeld landen und ein Ereignis spielen!



## 2. VERKEHRSSZONEN

Der Spielplan ist in 4 Zonen aufgeteilt: Fußgängerzone, Fahrradzone, Autozone und Raketenzone. Die klassischen MONOPOLY-Felder *LOS, Frei Parken, Gehen Sie in das Gefängnis* und das Gefängnis selbst gehören zu **keiner** Zone.



Auf einem Zonenfeld haben Sie die Wahl: **Entweder** lassen Sie für alle Spieler in dieser Zone ein Ereignis spielen **oder** Sie springen zum nächsten freien Grundstück und lassen es versteigern. Haben Sie dadurch einen Vorteil oder werden Ihre Pläne vermasselt? Wie das genau geht, finden Sie auf Seite 8 heraus. Wenn alle Grundstücke bereits verkauft sind, können Sie einen **Deal erzwingen**: Tauschen Sie eines Ihrer Grundstücke mit einem Grundstück eines anderen Spielers. Siehe hierzu Seite 13.

## 3. SPIELPLAN

Die Felder kommen Ihnen bekannt vor, aber diesmal ist der Spielplan **rund!** Ziehen Sie wie üblich im Uhrzeigersinn über die Felder.

Außerdem gibt es **4 Versorgungswerke** anstelle der üblichen 2, wodurch Sie noch mehr Miete kassieren können!

**LESEN SIE JETZT DIE SPIELREGELN AUFMERKSAM DURCH:  
DIE SEITEN 4 BIS 7 GEBEN IHNEN EINEN ÜBERBLICK,  
UND AB SEITE 8 FOLGEN DIE DETAILS.**

# INHALT

WAS IST NEU? .....	3
DAS SPIEL .....	4 - 5
DER SPIELLAUF .....	6 - 7
DER BANKKARTENLESER .....	8
GRUNDSTÜCKE KAUFEN .....	10
DEALS & GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN .....	10
GEBÄUDE .....	11
AUKTIONEN .....	12
VERSORGUNGSWERKE .....	12
BAHNHÖFE .....	12
DEAL ERZWINGEN .....	13
MIETE ZAHLLEN .....	13
GELDMANGEL .....	13
BANKROT .....	13
HYPOTHEKEN .....	14
DAS GEFÄNGNIS .....	15
FREI PARKEN .....	15
IN EINEM ZUG ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN .....	15
AUFBEWAHRUNG .....	16
BATTERIEHINWEISE .....	16



Seite 10

GEBÄUDE



Seite 11

AUKTIONEN



Seite 12

VERSORGUNGSWERKE  
& BAHNHÖFE



Seite 12

MIETE



Seite 13

BANKROT



Seite 13

HYPOTHEKEN



Seite 14

DAS GEFÄNGNIS

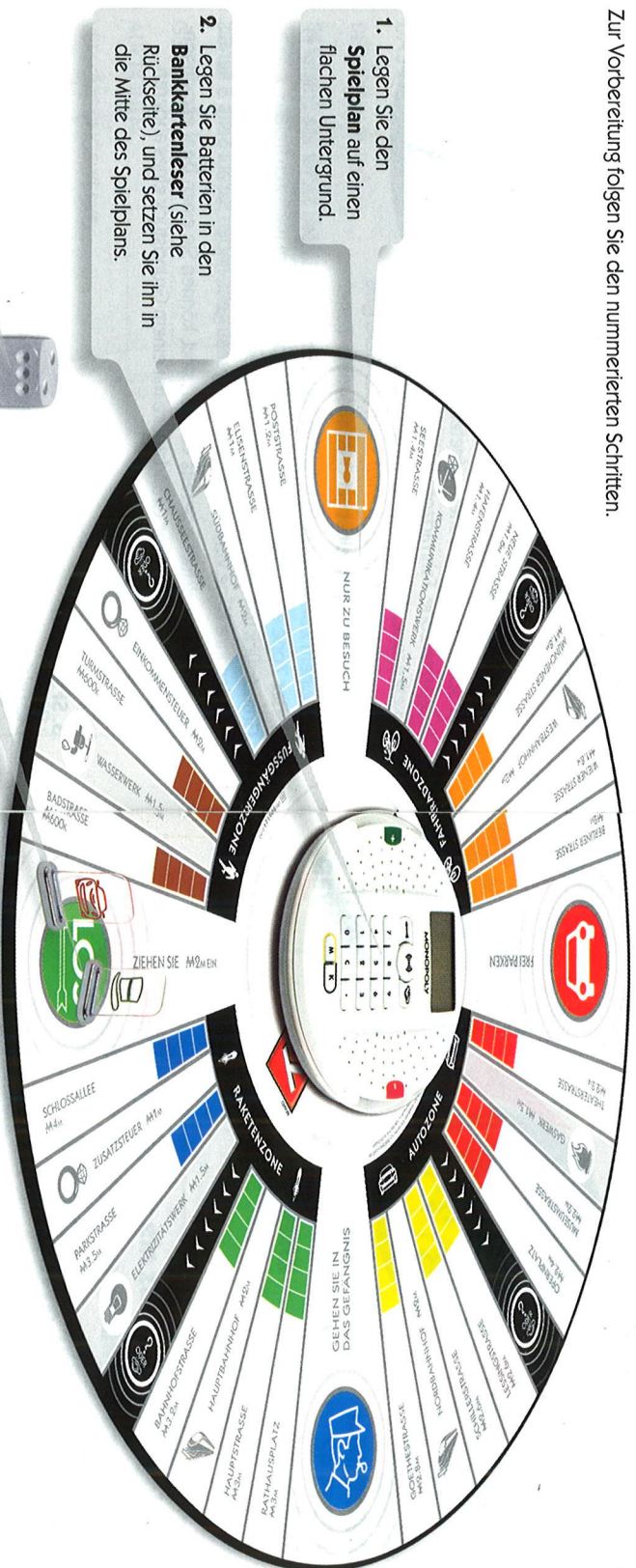




# DAS SPIEL



- Die Spieler wählen einen Banker, der diese Aufgaben hat:
- Besitzrechtkarten verwalten
  - Auktionen durchführen
  - Häuser und Hotels verwalten
- Zur Vorbereitung folgen Sie den nummerierten Schritten.

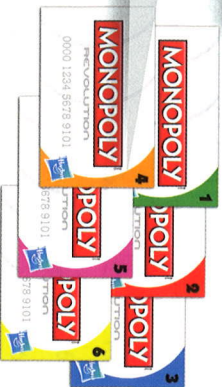


1. Legen Sie den **Spielplan** auf einen flachen Untergrund.

2. Legen Sie Batterien in den **Bankkartenleser** (siehe Rückseite), und setzen Sie ihn in die Mitte des Spielplans.

3. Nehmen Sie die **Spielfiguren und Würfel** aus dem Plastikbeutel. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das **LOS-Feld**.

4. Nehmen Sie die Bankkarten aus dem Plastikbeutel und geben Sie jedem Spieler eine davon. Jeder Spieler hat ein Startkapital von **441 5M**. (M = Millionen).



5. Legen Sie die **Häuser und Hotels** in den Sortiereinsatz.

6. Sortieren Sie die **Besitzrechtkarten** nach Farben und stellen Sie sie in die Fächer des **Sortiereinsatzes**.



**Jetzt sind Sie startklar für MONOPOLY Revolution!**

KAUFEN & VERKAUFEN  
Seite 10

GEBÄUDE



Seite 11

AUKTIONEN



Seite 12

VERSORGUNGSWERKE & BAHNHÖFE



Seite 12

MIETE



Seite 13

BANKROTT



Seite 13

HYPOTHEKEN



Seite 14

DAS GEFÄNGNIS





# DER SPIELABLAUF



Jeder Spieler wirft beide Würfel.  
Der Spieler mit dem höchsten Wurf Ergebnis beginnt.  
Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

## WENN SIE AM ZUG SIND



1. WÜRFELN



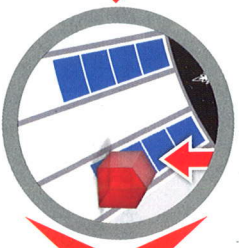
2. IM  
UHRZEIGERSINN  
ZIEHEN



3. WO  
SIND SIE  
GELANDET?



4. PASCH  
GEWÜRELT?  
Wiederholen  
Sie die Schritte  
1, 2 und 3!



5. HÄUSER  
ODER HOTELS  
BAUEN?  
Siehe Seite 11.



6. DER NÄCHSTE  
SPIELER IST  
AM ZUG

## SIE SIND HIER GELANDET:

**GRUNDSTÜCK  
OHNE BESITZER**  
Kaufen Sie es oder  
lassen Sie es versteigern.  
Siehe Seiten 10 und 12.

**GRUNDSTÜCK  
MIT BESITZER**  
Zahlen Sie Miete.  
Siehe Seite 13.

**EIGENES  
GRUNDSTÜCK**  
Es passiert gar nichts.

**STEUERFELD**  
Zahlen Sie den Betrag  
des Feldes an die Bank.  
Siehe Seite 8.

**FREI PARKEN**  
Hier passiert gar nichts  
und Sie warten einfach  
auf Ihren nächsten Zug.  
Siehe Seite 15.

**ZONENFELD**  
Spielen Sie ein Ereignis  
oder lassen Sie ein freies  
Grundstück versteigern.  
Siehe Seiten 8 und 9.

**GEHEN SIE IN  
DAS GEFÄNGNIS**  
Gehen Sie direkt in  
das Gefängnis! Wenn  
Sie über LOS gehen,  
erhalten Sie kein Gehalt.  
Siehe Seite 15.

Gibt es für Sie ein zufälliges Ereignis?  
Befolgen Sie die Anweisungen im Display  
des Bankkartenlesers!

Es wird so lange gespielt, bis alle Spieler bis auf einen bankrott sind. Dieser Spieler hat gewonnen!

**KAUFEN &  
VERKAUFEN**  
Seite 10

**GEBÄUDE**  
Seite 11

**AUKTIONEN**  
Seite 12

**VERSORGUNGSWERKE  
& BAHNHÖFE**  
Seite 12

**MIETE**  
Seite 13

**BANKROTT**  
Seite 13

**HYPOTHEKEN**  
Seite 14

**DAS GEFÄNGNIS**





## DRÜCKEN SIE AUF IRGEND EINE TASTE, UM DEN BANKKARTENLESER ZU AKTIVIEREN!

Halten Sie die Taste C gedrückt, um die Kontostände des letzten Spiels zu löschen.



## GUTSCHRIFT VON DER BANK

Um von der Bank Geld zu erhalten:

1. Stecken Sie Ihre Bankkarte in den **grünen** Schlitz.
2. Tippen Sie den Betrag ein. Beispiel: Um  $\text{€}260\text{K}$  zu erhalten, tippen Sie **2 6 0 K**.
3. Warten Sie ab, bis Ihr Kontostand gestiegen ist, und ziehen Sie danach Ihre Karte aus dem Gerät.

## ZAHLUNG AN DIE BANK

Um an die Bank Geld zu bezahlen:

1. Stecken Sie Ihre Bankkarte in den **roten** Schlitz.
2. Tippen Sie den Betrag ein. Beispiel: Um  $\text{€}1.5\text{M}$  zu zahlen, tippen Sie **1 5 M**.
3. Warten Sie ab, bis Ihr Kontostand gesunken ist, und ziehen Sie Ihre Karte aus dem Gerät.

## ZAHLUNG AN EINEN ANDEREN SPIELER

Um einem anderen Spieler Geld zu bezahlen:

1. Stecken Sie Ihre Karte in den **roten** Schlitz und die Karte des Spielers, der Ihr Geld erhalten soll, in den **grünen** Schlitz.
2. Tippen Sie den Betrag ein. Ihr Kontostand sinkt.
3. Warten Sie ab, bis der Kontostand des anderen Spielers gestiegen ist, und ziehen Sie dann beide Karten aus dem Gerät.

## AUKTIONEN

Um ein Grundstück zu versteigern, geht der Banker so vor:

1. Drücken Sie die Deal-Taste, um die Zeit zu starten.
2. Am akustischen Signal erkennen Sie, wann die Zeit abgelaufen ist. (Wenn die Auktion abgeschlossen wird, bevor das rote Licht ausgeht, halten Sie die Stoppuhr an, indem Sie erneut auf die Deal-Taste drücken.)



## EREIGNISSE

In diesen Situationen zeigt das Display ein zufälliges Ereignis:

- Ein Spieler landet auf einem Zonenfeld und spielt ein Ereignis **UND**
- im Laufe des Spiels werden zufällig Ereignisse gespielt. Achten Sie auf das Ereignis-Signal und das **?** im Display. Das Ereignis gilt für den Spieler, der gerade seine Karte aus dem Bankkartenleser gezogen hat.

Wenn ein Ereignis erscheint, während Sie gerade ziehen oder ein Geschäft abwickeln, befolgen Sie **SOFORT** die Anweisungen des Displays. Sollte Ihnen das Ereignis einen Nachteil bringen, dann haben Sie leider Pech gehabt!

Falls ein Ereignis mehrere Spieler auf ein Grundstück ohne Besitzer schickt, wird es an den Meistbietenden versteigert.



## LOS

Wenn Sie auf LOS landen oder darübergehen, stecken Sie Ihre Bankkarte in den **grünen** Schlitz und drücken diese Taste: Sie erhalten automatisch  $\text{€}2\text{M}$  Gehalt! (Sie müssen den Betrag nicht eintippen.)



## ZONE

Wenn Sie auf einem Zonenfeld landen, haben Sie zwei Optionen:

- Bestimmen Sie eine Zone des Spielplans und lassen Sie alle Spieler in dieser Zone ein Ereignis erleben! (Sie dürfen auch die Zone wählen, in der Sie selbst stehen.) Drücken Sie auf die Zone-Taste. Sobald das entsprechende Logo im Display erscheint, drücken Sie die Taste noch einmal. Sie hören eine Melodie, und das Ereignis wird im Display angezeigt.

## ODER

- Springen Sie auf das nächste Grundstück ohne Besitzer und lassen Sie es versteigern (siehe Seite 12). Wenn alle Grundstücke bereits verkauft sind, wird ein **Deal erzwingen** (siehe Seite 13).

## M und K

Um Geld zu bezahlen oder zu erhalten, tippen Sie den Betrag ein. Achten Sie darauf, die Nullen entsprechend durch M (Million) bzw. durch K (Kilo = Tausend) zu ersetzen.

## DEZIMALPUNKT/LAUTSTÄRKE REGELN

Um die Lautstärke einzustellen, halten Sie diese Taste gedrückt, bis die gewünschte Lautstärke erreicht ist. Damit das Gerät keine Musik oder andere Soundeffekte spielt und nur piepst, stellen Sie die Lautstärke auf die leiseste Stufe.

## ROTER SCHLITZ

Um Geld zu bezahlen, stecken Sie Ihre Karte in den **roten** Schlitz.

## GRÜNER SCHLITZ

Um Geld zu erhalten, stecken Sie Ihre Karte in den **grünen** Schlitz.

## C (Löschen)

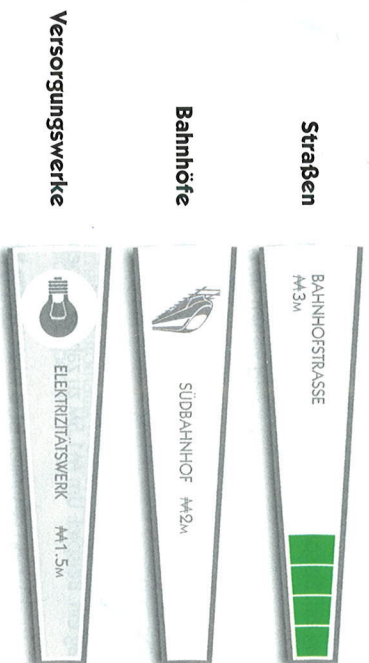
Mit der Taste C löschen Sie Eingabefehler. Um am Anfang des Spiels die Kontostände des letzten Spiels zu löschen, halten Sie diese Taste eine Weile gedrückt.



# GRUNDSTÜCKE KAUFEN



## DIESE GRUNDSTÜCKE KÖNNEN SIE KAUFEN:



Wenn Sie auf einem freien Grundstück landen und es kaufen möchten:

1. Zahlen Sie den Preis des Feldes an die Bank (siehe Seite 9).
2. Der Banker gibt Ihnen die dazugehörige Besitzrechtkarte. Legen Sie sie offen vor sich hin. Wenn Sie das Grundstück nicht kaufen möchten, wird es vom Banker versteigert (**siehe Auktionen auf Seite 12**).

Das Grundstück ermöglicht es dem Eigentümer, von allen Spielern, die auf diesem Grundstück landen, Miete zu kassieren. Es ist von Vorteil, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe hat (sozusagen ein „Monopol“), da er diese Grundstücke mit Häusern und Hotels bebauen darf, wofür er mehr Miete erhält.

# DEALS & GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN



Unbebaute Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke können jederzeit (d.h. während des eigenen Zugs oder zwischen den Zügen anderer Spieler) gehandelt werden.

Ein Grundstück verkaufen:

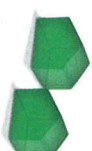
1. Verkaufen Sie zunächst alle Gebäude dieser Straße an die Bank zurück (siehe nächste Seite). Solange auf einer Straße dieser Farbgruppe Gebäude stehen, darf die Straße nicht verkauft werden.
2. Handeln Sie mit dem Käufer einen Preis aus und lassen Sie sich von ihm bezahlen (siehe Seite 9).
3. Übergeben Sie ihm die Besitzrechtkarte, sobald Sie Ihr Geld erhalten haben.



# GEBÄUDE

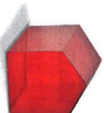
## HÄUSER

Ein Spieler kann nur dann Häuser auf Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt. Der Preis für jedes Haus steht auf der entsprechenden Besitzrechtkarte.



## HOTELS

Wenn ein Spieler auf alle 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. Auf jede Straße darf nur ein Hotel gebaut werden.



## Regeln für das Bauen

- Häuser und Hotels dürfen während des eigenen Zugs oder zwischen den Zügen anderer Spieler gekauft werden.
- Es muss gleichmäßig gebaut werden: Sie dürfen erst dann auf eine Straße ein zweites Haus stellen, wenn auf allen anderen Straßen der Farbgruppe auch bereits jeweils ein Haus steht.
- Sie dürfen so viele Gebäude kaufen, wie Sie sich leisten können.
- Sie dürfen nicht bauen, wenn **irgendeine** Straße dieser Farbgruppe mit einer Hypothek belastet ist.

## GEBÄUDE VERKAUFEN

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. Die Verkäufe dürfen während des eigenen Zugs oder zwischen den Zügen anderer Spieler durchgeführt werden.

## HÄUSER VERKAUFEN

Häuser müssen genauso gleichmäßig verkauft werden, wie sie gekauft wurden.

## HOTELS VERKAUFEN

Der Banker zahlt den halben Preis für das Hotel **plus** den halben Preis für die 4 Häuser, die beim Kauf des Hotels eingetauscht wurden.

Um sich zusätzliches Geld zu verschaffen, können Hotels auch wieder in Häuser zurückverwandelt werden. Dafür verkaufen Sie ein Hotel zum halben Kaufpreis an die Bank und erhalten zusätzlich 4 Häuser.

## 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 zur Verfügung hat, werden die vorhandenen Gebäude einzeln an den Meistbietenden versteigert. Als Mindestgebot gilt der niedrigste Preis, der auf der jeweiligen Besitzrechtkarte steht.



Seite 10

GEBÄUDE



Seite 11

AUKTIONEN



Seite 12

VERSORGUNGSWERKE  
& BAHNHÖFE



Seite 12

MIETE



Seite 13

BANKROT



Seite 13

HYPOTHEKEN



Seite 14

DAS GEFÄNGNIS



Seite 15



# AUKTIONEN



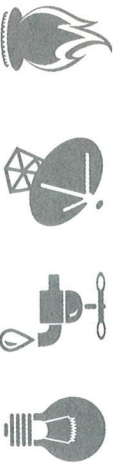
Wenn Sie auf einem freien Grundstück landen (sei es im normalen Zug oder nach dem Landen auf einem Zonenfeld) und es nicht kaufen möchten, versteigert der Banker die Karte sofort an den Meistbietenden. Das Mindestgebot beträgt €10K. Jeder kann mitsteigern – auch der Spieler, der den normalen Kauf abgelehnt hat.

## BANKER:

1. Drücken Sie die Deal-Taste, um die Auktion zu starten.
2. Jeder Spieler darf sein Gebot nennen (auch der Spieler, der den Kauf ursprünglich abgelehnt hatte).
3. Wenn die Zeit abläuft, gibt der Bankkartenleser Signale von sich.
4. Der Spieler, der vor Ablauf der Zeit das höchste Gebot abgegeben hat, gewinnt die Auktion, zahlt den Betrag an die Bank und erhält die entsprechende Besitzrechtkarte.



# VERSORGSUNGSWERKE



Die 4 Versorgungswerke werden genauso verkauft und versteigert wie die Straßen.

Ist das Versorgungswerk bereits verkauft, muss der Spieler, der darauf gelandet ist, Miete an den Eigentümer bezahlen. Die Höhe der Miete richtet sich danach, wie viele Versorgungswerke der Eigentümer besitzt (siehe Besitzrechtkarte).

# BAHNHÖFE



Die Bahnhöfe werden genauso gekauft und versteigert wie die anderen Grundstücke.

Gehört der Bahnhof bereits einem anderen Spieler, so muss derjenige, dessen Spielfigur darauf gelandet ist, Miete bezahlen. Die Höhe der Miete richtet sich danach, wie viele Bahnhöfe der Eigentümer besitzt (siehe Besitzrechtkarte).



# DEAL ERZWINGEN

Wenn Sie auf einem Zonenfeld landen und alle Grundstücke des Spielplans bereits verkauft sind, können Sie einen Deal mit einem anderen Spieler erzwingen! (Dadurch verfällt die übliche Option, das nächste freie Grundstück versteigern zu lassen.)

Um einen Deal erzwingen zu können, müssen Sie ein Grundstück besitzen, das zu keiner vollständigen Gruppe gehört. Wenn Sie nur vollständige Gruppen besitzen, dürfen Sie keinen Deal erzwingen.

Suchen Sie ein Grundstück eines anderen Spielers aus, das nicht zu einer vollständigen Gruppe gehört, und tauschen Sie mit ihm die Besitzrechtkarten. Der andere Spieler kann sich gegen den Tausch nicht wehren!



# MIETE ZAHLEN

Erreichen Sie mit Ihrer Spielfigur ein Grundstück, das bereits verkauft ist, müssen Sie an den Eigentümer Miete 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 und hängt davon ab, ob und wie viele Gebäude auf dem Grundstück stehen.



Die Miete für unbebaute Straßen (d.h. ohne Häuser und Hotels) verdoppelt sich, wenn ein Spieler alle Straßen einer Farbe besitzt. Dies gilt auch, wenn andere Straßen dieser Farbgruppe mit Hypotheken belastet sind.

## GELDMANGEL

Wenn Sie nicht mehr genügend Bargeld haben, können Sie sich durch diese Möglichkeiten welches verschaffen:

- Gebäude verkaufen;
- Hypotheken auf Grundstücke aufnehmen;
- Straßen, Versorgungswerke oder Bahnhöfe zu einem vereinbarten Preis an einen Mitspieler verkaufen (auch wenn das Grundstück mit einer Hypothek belastet ist).

## BANKROT

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d.h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, wird für bankrott erklärt und scheidet aus dem Spiel aus.

## SCHULDEN BEI DER BANK

Die Besitzrechtkarten werden an die Bank zurückgegeben. Der Banker versteigert die Grundstücke an den höchsten Bieter.

## SCHULDEN BEI EINEM MITSPIELER

Verkaufen Sie alle Häuser und Hotels, die Sie noch besitzen, zum halben Preis an die Bank zurück. Danach übergeben Sie Ihrem Gläubiger Ihr gesamtes Bargeld und alle Besitzrechtkarten.



Seite 10

GEBÄUDE



Seite 11

AUKTIONEN



Seite 12

VERSORGSUNGSWERKE  
& BAHNHÖFE



Seite 12

MIETE



Seite 13

BANKROT



Seite 13

HYPOTHEKEN



Seite 14

DAS GEFÄNGNIS



Seite 15



# HYPOTHEKEN



## HYPOTHEK AUFNEHMEN

1. Verkaufen Sie alle Gebäude, die ggf. auf diesem Grundstück stehen.
2. Drehen Sie die betroffene Besitzrechtkarte auf die Rückseite um.
3. Lassen Sie sich vom Banker den Hypothekenbetrag auszahlen, der auf der Rückseite der Karte steht.

Während ein Grundstück mit einer Hypothek belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden, aber für die anderen unbelasteten Grundstücke derselben Gruppe.

Wenn Ihnen eine vollständige Gruppe gehört, erhalten Sie für alle unbelasteten Grundstücke dieser Gruppe die doppelte Miete, **auch wenn andere Grundstücke der Gruppe mit einer Hypothek belastet sind.**



## BELASTETE GRUNDSTÜCKE ALS ZAHLUNG ERHALTEN

Wenn Ihnen ein anderer Spieler Geld schuldet und Bankrott geht, muss er Ihnen alle seine Grundstücke übergeben. Belastete Grundstücke bleiben belastet, bis Sie die Hypothek auflösen (sehen unten).

## HYPOTHEK ZURÜCKZAHLLEN

Um eine Hypothek aufzulösen, zahlen Sie an die Bank den ursprünglichen Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen (gerundet auf den nächsten 10.000er-Betrag). Danach wird die Besitzrechtkarte wieder umgedreht.

## BELASTETE GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN

Mit Hypotheken belastete Grundstücke dürfen zwischen den Spielern zu vorher vereinbarten Preisen verkauft werden. Der Käufer kann dann entweder sofort die Hypothek auflösen oder 10 % Zinsen (gerundet auf den nächsten 10.000er-Betrag) zahlen und die Hypothek aufrechterhalten.

Die Hypothek kann dann später im Spiel wie gewohnt zurückbezahlt werden.

Sobald alle Straßen einer Farbgruppe hypothekenfrei sind, kann der Eigentümer wieder damit beginnen, Häuser und Hotels darauf zu bauen, für die er die auf der Karte aufgedruckten Preise bezahlt.



# DAS GEFÄNGNIS

## INS GEFÄNGNIS GEHEN

Sie werden in das Gefängnis geschickt:

- wenn Sie auf dem „Gehen Sie in das Gefängnis“-Feld landen;
  - wenn Sie durch ein Ereignis ins Gefängnis geschickt werden; oder
  - wenn Sie in einem Zug dreimal hintereinander einen Pasch würfeln.
- Nachdem ein Spieler ins Gefängnis geschickt wurde, ist sein Zug beendet. Er stellt seine Spielfigur auf das Gefängnisfeld. Er erhält kein Gehalt, und zwar unabhängig davon, wo er vorher auf dem Spielbrett stand.
- Vom Gefängnis aus kann ein Spieler an Auktionen teilnehmen und Miete für seine unbelasteten Grundstücke kassieren.



## AUS DEM GEFÄNGNIS BEFREIT WERDEN

Sie müssen drei Runden lang im Gefängnis bleiben, dürfen aber jedes Mal, wenn Sie am Zug sind, würfeln. Durch diese Möglichkeiten kommen Sie aus dem Gefängnis frei:

1. Sie warten auf Ihren **nächsten Zug** und zahlen **##500K** Strafe, **bevor** Sie würfeln. Ziehen Sie dann mit Ihrem Wurf aus dem Gefängnis heraus und spielen Sie wie üblich weiter.
  2. Sie würfeln einen Pasch und ziehen um entsprechend viele Felder aus dem Gefängnis heraus.
  3. Es wird ein Ereignis gespielt, das alle Spieler aus dem Gefängnis befreit.
- Wenn es Ihnen nach drei Zügen nicht gelungen ist, einen Pasch zu würfeln, zahlen Sie dem Banker die **##500K** Strafe und ziehen um Ihren dritten Paschversuch aus dem Gefängnis heraus.

## IM GEFÄNGNIS „NUR ZU BESUCH“

Wenn Sie nicht ins Gefängnis geschickt werden, sondern einfach darauf landen, sind Sie „nur zu Besuch“ und ziehen beim nächsten Zug normal weiter.

## FREI PARKEN

„Frei Parken“ ist ein Ausruhefeld. Hier passiert gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).



## IN EINEM ZUG ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN

Es ist möglich, dass ein Spieler in einem Zug zweimal sein Gehalt von **##2M** erhält. Beispiel: Ein Spieler geht über LOS und gleich danach wird ein Ereignis gespielt, wonach er direkt auf LOS ziehen soll.



KAUFEN & VERKAUFEN  
Seite 10

GEBÄUDE



Seite 11

AUKTIONEN



Seite 12

VERSORGUNGSWERKE & BAHNHÖFE



Seite 12

MIETE



Seite 13

BANKROTT



Seite 13

HYPOTHEKEN



Seite 14

DAS GEFÄNGNIS



Seite 15