



DAS SPIEL IN KÜRZE

Ziel von MONOPOLY ist es, durch An- und Verkauf von Besitzrechten sowie Vermietung von Grundstücken, Häusern und/oder Hotels der reichste Spieler zu werden.

Die Spieler starten auf dem LGS-Feld und verfahren ihre Spielfiguren im Uhrzeigersinn rund um den Spielplan. Lassen sich Spielfiguren auf einem Grundstück, das noch niemandem gehört, so kann es der Spieler kaufen. Will er 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. Die Anweisungen der Ereignis- und Gemeinschaftsfelder müssen immer befolgt werden. MONOPOLY ist das klassische Spiel um Geld und Besitz!

SPIELAUSSTATTUNG

1 MONOPOLY Travel-Box mit Geldtableau, 1 Bogen mit Besitzrechtkarten und einer Tabelle für die Ereignis- und Gemeinschaftsfelder, 6 MONOPOLY Spielfiguren, 6 Gelddiener-Schlüssel, 1 Satz MONOPOLY Spielgeld, 3 Würfel, 1 Bogen Aufkleber, 1 Befestigungsband, 33 Häuser, 13 Hotels.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Öffnen Sie die MONOPOLY Travel-Box und nehmen Sie das leere Geldtableau heraus. Trennen Sie die Besitzrechtkarten und die Tabellen aus dem Bogen und legen Sie sie in das Fach im Spielplan. Sortieren Sie das Spielgeld nach Werten und stecken Sie die Schlüssel jeweils in einen Schlitz des Tableaus. Legen Sie die Häuser, Hotels, Spielfiguren und Gelddiener-Schlüssel in die Fächer in der Mitte. Zuletzt wählt jeder Spieler seine Spielfigur aus.

LANDEN AUF EINEM STEURFELD

Die fälligen Beiträge müssen sofort bar an die Bank gezahlt werden.

FREI PARKEN

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

DAS GEFÄNGNIS

Man landet im Gefängnis, wenn man

1. auf das Feld "Gefängnis" kommt,
2. eine Karte "Gefängnis" zieht,
3. die Karte "Gefängnis" zieht.

Der Spieler steckt seine Figur in die Feldmitte des Gefängnisses.

Wenn ins Gefängnis über "LOS" kommt, erhält er kein Gehalt. Sein Zug ist damit beendet und auch ein

Gezinsfeld, so ist er dort nur zu Besuch (Figur wird außen eingesteckt) und hat keinerlei Nachteile. Im nächsten Zug kann er normal weiter spielen.

MAN KOMMT AUS DEM GEFÄNGNIS FREI, WENN MAN IM NÄCHSTEN ODER ÜBERNÄCHSTEN ZUG

1. eine Geldbulle von 1.000,- DM zahlt, bevor man würfelt;
2. einen Poch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der WürfelAugen weiter. Nach einmal würfeln

darf man dann allerdings nicht.

3. den Gefängnis-Schlüssel an die Bank zurücklegt;
4. die Karte "Gefängnis" zieht.

Ist der Spieler mit dem dritten Wurf noch kein Poch gezogen, muß er 1.000,- DM zahlen und zieht dann

weiter. Ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, kann Häuser bauen und Grundstücke erwerben und verkaufen, sowie Häuser und/oder Hotels bauen.

HÄUSER

Ein Spieler kann nur dann Häuser an Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt.

Häuser bauen heißt können zu jeder Zeit des Spiels gebaut werden, jedoch immer nur, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt. Der Preis für jedes Haus steht auf der Beifragekarte der Straße.

Hat ein Spieler ein Haus gekauft, steckt er es in die Öffnung irgendeiner Straße seiner Farbgruppe.

Entsprechend dieser Regeln kann ein Spieler jederzeit so viele Häuser kaufen und aufstellen, wie er will.

und 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 je- weils die gleiche Anzahl Häuser steht.

HOTELS

Wenn ein Spieler an allen Straßen einer Farbgruppe 4 Häuser gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel zum aufgedruckten Preis kaufen und an irgendeiner Straße dieser Gruppe aufstellen. Die 4 Häuser werden von dieser Straße entfernt und an die Bank zurückgegeben. Hotels werden immer in die höchste Stufe der Straße eingesetzt. An jeder Straße kann nur ein Hotel gebaut werden.

VERKAUF VON BESITZRECHTEN

Unbebaute Straßen, des Elektrizitäts- und des Wasserwerk, sowie Bahnhöfe können jederzeit unter den Spielern an einem freibestimmten Preis getauscht werden.

Es kann jedoch kein Straßenzug 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 für Häuser nur den vollen Preis, der dem Kauf dafür gezahlt wurde. Für Hotels zahlt die Bank den halben Preis, plus den vollen Preis zweier Häuser.

Alle Häuser und Hotels 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 beispielsweise noch 4 Häuser stehen.

HYPOTHEKEN

Hypotheken können nur von der Bank aus gegeben 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 Besitzerum 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. 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. Grundstücke, die mit Hypotheken belastet sind, können nicht an die Bank verkauft werden - nur an andere Spieler.

BANKROT

Ein Spieler, der die Zahlungen ausfällt, d.h. einer, der mehr schuldet, als er bezahlen kann, muß dem Gläubiger alles, was er an Werten hat, übergeben und darf nicht mehr weiter spielen. Häuser und Hotels müssen auch in diesem Fall zum vollen Wert an die Bank verkauft werden, die das Geld an den Gläubiger zahlt. Wenn ein zahlungsunfähiger Spieler ein hypothekarisch belastetes Grundstück 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 Bestreben hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Höchstbietenden. Häuser und Hotels dürfen nicht versteigert werden.

ENDE DES SPIELS

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

SPIELHINWEISE

Wer mehr Meile zahlen muß, als er Bargeld besitzt, kann einen Teil in bar bezahlen und einen Teil in Bestreibern. Die Bank verleiht Geld nur gegen hypothekarische Sicherheit.

AUFBEWAHRUNG

Das MONOPOL Reisespiel bietet Platz für das gesamte Zubehör: Gefängnis-Schlüssel, Würfel und Karten finden in der Mitte Platz. Das Spielbrett wird mit dem Band im Spielrücken gesichert. Dann wird das Tableau über dem mittleren Bereich abgesetzt. Die Anweisungen-Übersichten werden ebenfalls hier platziert.

© 1994 Trunk Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Hasbro Deutschland GmbH, Max-Planck-Straße 10, 63128 Datteln

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-8865 Berikon.

PARKER



14248D0894