



DAS SPIEL IN KÜRZE
Ziel von MONOPOLY ist es, durch An- und Verkauf von Besitzrechten sowie Vermietung von Grundstücken, Häusern und / oder Hotels, die reichste Spieler zu werden.
Die Spieler starten auf dem GO-Feld und würfeln ihre Spielfiguren im Uhrzeigersinn rund um den Spielplan, tunten eine Spielfigur auf einem Grundstück, das noch niemanden gehört, so kann es der Spieler kaufen. Wird einer der Spieler nicht kriegen, so wird es am dengigen versteigert, der um müssen hat. Spieler, die Grundstücke besitzen, erhalten Miete von allen anderen, die darauf tanien. Da der Bau von Häusern und Hotels die Mieten beträchtlich erhöht, sollte man möglichst viele Gebäude errichten. Die Ausweitung der Immobilien- und Gemeinschaftsfelder müssen immer begleitet werden. MONOPOLY ist das klassische Spiel um Geld und Besitz!

SPIELAUSSTATTUNG

MONOPOLY Travel-Box mit Geldbündel, 1 Bogen mit Bestreckscheinen und einer Tabelle für die Freizeits- und Gemeinschaftsfelder, 6 MONOPOLY Spielfiguren, 6 Gefängnis-Schlüssel, 1 Satz MONOPOLY Spielgeld, 3 Würfel, 1 Bogen Aufkleber, 1 Belastigungsbund, 33 Häuser, 13 Hotels.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Öffnen Sie die MONOPOLY Travel-Box und hellunen Sie die leere Geldbündelkasse. Teilen Sie die Bestreckscheinen und die Täbeln aus dem Bogen und legen Sie sie in das Fach im Spielplan. Sortieren Sie das Spielgeld nach Werten und stecken Sie die Steine jeweils in einem Schlitz des Bündels. Legen Sie die Häuser, Hotels, Spielfiguren und Gefängnis-Schlüssel in die Fächer in der Mitte. Zuletzt wählt jeder Spieler seine Spielfigur aus.

DIE BANK

Die Spieler wählen einen Bankhalter, der an jedem Teilnehmer 30.000,- DM Spieldaten in folgender

Sortierung ausstellt:

2 x 10.000,- DM	6 x 100,- DM	3 x 2.000,- DM
6 x 50,- DM	3 x 1.000,- DM	5 x 20,- DM
Das übrige Geld verwaltet der Bankhalter.		

DAS SPIEL

Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder mit 2 Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt.

ZIEHEN

Der erste Spieler würfelt mit 2 Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Richtung weiter - um die Summe beider Würfel. Darauf steckt der Spieler seine Spielfigur für die soeben Öffnung des Feldes auf dem er landet. Nach Beendigung der durch das Feld vorgeschriebenen Aktion ist hier linke Nachbar des Spielers auf dem er landet, gewöhnlich nicht eine Spielfigur über ein Eckfeld, so gilt das als ein Schritt, es werden auch die 4 Öffnungen - Das Grundstück (Straßen) auf welchem Feld der Spieler landet kann er folgende Aktionen durchführen:

- Häuse bezahlen (holt einen anderen Spieler das Feld hervor);
- Städte in Bezahlung;
- Auf den Freizeit- oder Gemeinschaftsfeldern die Anweisung ausüben;
- ins Gefängnis gehen;
- frei Parken;
- sein Gehalt einzehlen.

Landa eine Spielfigur auf einem Feld, das schon von einer anderen Figur besetzt ist wird die neu einkommende Spielfigur auf das nächste, freie Feld davor gesetzt. Auf den Eckfeldern Gefängnis, Frei Parken, GEHE IN DAS GEFANGNIS und LOS können mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

PASCH Bei einem Poch (beide Würfel gleiche Augenzahl) führt der Spieler seinen Zug in gewohnter Weise aus. Darauf muss er noch einmal würfeln. Ist dies wiederum ein Poch, muss er ein drittes Mal würfeln. Würf der Spieler dreimal hintereinander einen Poch, so darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muß sich mit seiner Spielfigur direkt ins Gefängnis begeben.

LOS

Jetzt kann ein Spieler mit seiner Figur (im Pflichtlicht) das Feld "Los" erreichen oder passiert, zählt ihm der Bankhalter ein Gehalt von 4.000,- DM.

LANDEN AUF EINEM GRUNDSTÜCK OHNE BESTITZER

Ereicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstück durch Würfelwurf oder durch Ziehen einer Karte, auf das noch kein anderer Spieler einen Besitzanspruch hat, so kann er die entsprechende Besitzrechte von der Bank zum aufgedruckten Preis kaufen.

1. Ankauf: Kauf des Spielers das Grundstück, zahlt er den aufgedruckten Preis an die Bank. Er erhält dann die Karte vom Bankhalter und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor sich ab, um seinen Besitzanspruch für diese Straße zu demonstrieren.

2. Versteigerung: Wenn der Spieler das Grundstück nicht kauft, versteigert der Bankhalter die Karte. Jeder kann ansteigen - auch der, der den normalen Kauf abgelehnt hat. Der Meistbiedende zahlt sofort den zuletzt genannten Betrag, bringt ihn an die Bank und erhält die Besitzrechte.

LANDEN AUF EINEM GRUNDSTÜCK MIT BESTITZER

Ereicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstückfeld, das bereits verkauft ist, muß er an den Eigentümer eine Zeitzahl. Die Hälfte der Zeitzahl ist auf jeder Karte aufgedruckt. Sollte das Grundstück schon verkauft oder mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Karte aufgedruckt. Solle das Grundstück Straßen verdeckt sich, wenn ein Spieler alle Straßen einer Straße verlegt werden. Dies zieht bei diesen Farbgruppen mit Hypothek belastet sind. Der Eigentümer einer Straße erhält keine Karte, wenn er vergessen hat, sie zu tönen und der nächste Spieler schon beworfen hat.

LANDEN AUF EINEM GEMEINSCHAFTSFELD

Landa man mit seiner Spielfigur auf einem dieser Felder, darf der Spieler mit drei Würfeln. Die Augenzahlen der Würfel werden addiert. Der Spieler darf die Anweisung (Ereignis) oder Gemeinschaftsfeld ausfüllen, die auf dem Tisch unter der gewürfelten Zahl angegeben ist. Beispiel: Nummer 12 auf einer Würfelfigur auf einem dieser Felder, darf der Spieler mit drei Würfeln. Die Landa ein Spieler mit einem Regelbedarf und würfelt eine 2 (13+4+5), so muß er die Anweisung Wer die Anweisung Du kommst aus dem Gefängnis frei würfelt, nimmt sich einen Gefängnis-Schlüssel, den er bei Bedarf einsetzen kann.

LANDEN AUF EINEM STEUERFELD

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

FREI PARKEN

Frei Parken ist ein Ausrohfeld. Hier passiert gar nichts.

DAS GEFÄNGNIS

Man unter im Gefängnis, wenn man

1. auf das Feld "Gehe in das Gefängnis" kommt,

2. eine Karte "Gehe in das Gefängnis" zieht,

3. dreimal hintereinander einen Fisch wirft.

Der Spieler steht seine Figur in die Falle mit des Gefängnisses. Wenn der Spieler auf dem direkten Weg ins Gefängnis über LOS kommt erhält er kein Gefebt. Sein Zug ist dann beendet und auch ein Pach a fach kein notwendiges Wurfeln. Kommt ein Spieler im normalen Verlauf auf das Gefängnisfeld, so ist er dort nur zu Besuch. Figur wird unten eingestellt und hat keinen Nachteil.

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

1. eine Gefäßbildung von 1.000,- DM zahlt, bevor man würfelt;

2. einen Fisch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Wurfleugten weiter. Noch einmal würfeln

dort man dann allerdings nicht;

3. den Gefängnis-Schlüssel um die Band zurückgibt;

4. den Gefängnis-Schlüssel von einem anderen Spieler kauft und benutzt.

Hat der Spieler mit dem dritten Wurf nach keiner Fisch, muß er 1.000,- DM zahlen und zieht dann sofort mit der Summe des zweiten Wurfs seines dritten Wurfs weiter. Ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, kann Miete kassieren und Grundstücke erwerben und verkaufen, sowie

HÄUSER

Ein Spieler kann nur dann Häuser am Straßen kaufen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt.

Häuser am gleich Farbe können zu jeder Zeit des Spiels gekauft werden, gleich immer nur, bevor der nächsten Spieler vorwirft. Der Preis für jedes Haus steht auf der Bestechkarte der Straße.

Hat ein Spieler ein Haus gekauft, steckt er es in die Öffnung, gesammelter Straße seiner Farbgruppe. Entsprechend dieser Regeln kann ein Spieler jederzeit so viele Häuser kaufen und aufstellen, wie er will.

wieder ein Haus auf einem hypothekarisch belasteten Grundstück aufstellen zu können, muß der von der Bank zum vollen Preis zurückkaufen. Grundstücke, die mit Hypotheken beliehen sind, können nicht an die Bank verkauft werden - nur an andere Spieler.

BANKROTT

Ein Spieler, der die Zahlungen einsieht, d.h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, muß dem Gläubiger alle, 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 Beitztum überhält, muß er den Besitzer sofort 10 Prozent Zinsen an die Bank zahlen; er kann gleichzeitig das Hypothekenzertifikat abzulösen. Wenn ein Spieler hat, übergeben, um seine Steuern und Strafen zu zahlen, sobald wenn er seine Häuser verkauft und sein Besitzum hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hof und versteigert alles an den Nachbarenden. Häuser und Hotels dürfen nicht unveräußert werden.

ENDE DES SPIELS

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

SPIELHINWEISE

Wer mehr Male zahlen muß, als er Bongoli besitzt, kann einen Teil in nur heben und einen Teil in Bestimmen. Die Bank verleiht Geld nur gegen hypothekarische Sicherheit.

AUFWARUNG

Das MONOPOL® Rossspiel bietet Platz für das gesamte Zubehör. Gefügungs-Schlüssel, Würfel und Karten finden in der Mitte Platz. Das Spielgeld wird mit dem Bunt im Sortierbeutel gesichert. Dann wird das Gehen über dem mittleren Bereich eingesetzt. Die Krawatten-Illustrationen werden ebenfalls hier platziert.

WÖLLENS

Wenn ein Spieler an allen Straßen einer Farbgruppe 4 Häuser gekauft hat, kann er von der Bank ein Hotel zum aufgeführten Preis kaufen und an eine andere Stadt dieser Gruppe ausstellen. Die 4 Häuser werden von dieser Straße entfernt und an die Bank zurückgegeben. Hotels werden immer in die höchste Stufe der Straße aufgestellt. An jeder Straße kann nur ein Hotel gebaut werden.

VERKAUF VON BEITZTRECHEN

Bei Beliebige Straßen, des Elektrizität-, und der Wasserkraft, sowie Bahnhöfen können jederzeit unter den Spielern zu einem festen Preise gehandelt werden.

Es kann jedoch keine Straße an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn an irgendwelcher 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 halben Preis, der kein Kost darfst gezahlt werde. Für Hotels zahlt die Bank den halben Preis, plus den halben Preis zweier Häuser.

Als Häuser kann Hotels müssen genau so gleichmäßig wie 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 beispielweise noch 4 Häuser stehen.

HYPOTHEKEN

Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothekenkennwert ist auf der Rückseite jeder Besitzmarkenkarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10% vom Hypothekenwert, der hypothekarisch belastet ist. Wenn der neue Inhaber die Hypothek sofort zurückzahlt, L. muß in diesem Falle außer der Hypothek auch die nun fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzmarken die Hypothek, nicht, muß er trotzdem die fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Häuser und Hotels können nicht hypothekarisch beauftragt werden. Alle Gebäude auf einem Grundstück müssen von der Bank zurückverkauft werden, alle dieses Grundstück hypothekarisch belastet werden darf. Um

© 1994 Tonka Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch den Konner Parker Geschäftsbereich der
Fasiro Deutschland GmbH, Max-Panck-Straße 10, 63128 Ditzingen.
Vertrieb in Österreich durch Fasiro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94,
A-1100 Wien. Vertrieb in der Schweiz durch Fasiro Schweiz AG,
Alt-Berggartenstrasse 2, CH-8865 Berikon.

14248D0994