



MONOPOLY

Das berühmte Gesellschaftsspiel

© 2006 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
 Nickelodeon, SpongeBob Schwammkopf und alle
 dazugehörigen Titel, Logos und Charaktere sind
 Warenzeichen der Viacom International Inc.
 © 2006 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
 Vertrieb in Deutschland und Österreich durch
 Hasbro Deutschland GmbH.
 Kundenservice Deutschland: Overweg 29,
 D-59494 Soest, Tel. 02921 965343.
 Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien
 Tel. 01 8799 780. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribu-
 en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz
 AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar, Tel. 041 766 68 00.

www.hasbro.de

110642939100 00



Made in Ireland

NICKELODEON

SpongeBob
SCHWAMMKOPF

EDITION

8+ 2-6
SPIELER



Herzlich willkommen in der Welt von SpongeBob!

In dieser MONOPOLY-Sonderausgabe schwimmst du durch Bikini Bottom, handelst mit Grundstücken, baust Ananasse und eröffnetest Krosse Krabben. Wenn deine Mitspieler auf deinen Grundstücken landen, müssen sie dir Miete zahlen. Pass gut auf, wie viel Geld du aus gibst, damit du nicht zu schnell pleite bist. Wer zuletzt noch im Spiel ist, hat die Runde gewonnen!

Mit der Plankton-Münze kommt eine zusätzliche Spielregel dazu. Du kannst selbst entscheiden, ob du sie miteinbeziehst oder einfach nach den klassischen MONOPOLY-Regeln spielst.

Wenn du noch nie MONOPOLY gespielt hast, liest du dir zunächst die Standardspielregeln auf Seite 5 bis 14 durch. Danach siehst du dir auf Seite 3 und 4 an, was in dieser Edition anders ist.

SPIELAUSSTATTUNG

Spielplan, 6 SpongeBob SchwammKopf Spielfiguren,
28 Besitzrechtkarten, 16 Rettungsring-Karten,
16 Schatztruhe-Karten,
1 Satz MONOPOLY-Spielgeld,
32 Ananasse, 12 Krosse Krabben,
1 Plankton-Münze und 2 Würfel.



SCHNELLSPIEL-REGELN

Wenn du mit MONOPOLY vertraut bist, dann kannst du jetzt mit den **Schnellspiel-Regeln** eine kürzere Runde spielen. Das Schnellspiel unterscheidet sich vom normalen Spiel in drei Punkten:

1. Während der Vorbereitung des Spiels mischt der Bankhalter die Besitzrechtkarten durch und teilt an jeden Spieler **2 Karten** aus (wenn er selbst mitspielt, erhält er natürlich auch zwei Karten). Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Danach fängt das Spiel ganz normal an.
2. In dieser Variante musst du nur **3 Ananasse** auf einer vollständigen Farbgruppe bauen, bevor du eine Krosse Krabbe errichten darfst. Die Mietbeträge für Grundstücke mit Ananassen oder Krossen Krabben bleiben gleich. Wird eine Krosse Krabbe verkauft, so nur zum halben Preis, der hier eine Ananas weniger beträgt.
3. **Ende des Spiels:** Der erste Spieler, der Bankrott macht, scheidet wie üblich aus dem Spiel 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 (d.h. die Bank oder ein anderer Spieler). Alle noch im Spiel verbliebenen Spieler zählen ihr Vermögen:
 - * ihr Bargeld;
 - * ihre Grundstücke, Versorgungswerke und Fahrzeuge mit dem Wert, der auf dem Spielbrett angegeben ist;
 - * alle beliebigen Grundstücke zum halben Preis;
 - * Ananasse zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis; plus
 - * Krosse Krabben zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis (mit dem Wert der beim Kauf zurückgegebenen 3 Ananasse).

Der reichste Spieler hat gewonnen!

Alternativ könnt ihr auch vorher vereinbaren, nach welcher Zeit das Spiel beendet ist. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der nach Ablauf der ausgemachten Zeit das größte Vermögen angehäuft hat.



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. Ananasse und Krosse Krabben 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 % 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 Gebäude verkauft und sein Besitztum hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Meistbietenden. Gebäude dürfen nicht mitversteigert werden. Karten "Du kommst aus dem Gefängnis frei" werden unter den entsprechenden Stapel zurückgeschoben.

Tipps für die 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 Grundstücke). 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.

ENDE DES SPIELS

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

Was ist gleich?

* Die allgemeinen Spielregeln.

Was ist anders?

- * Die **Retterring-Karten** ersetzen die Ereigniskarten des Standardspiels.
- * Die **Schatztruhe-Karten** ersetzen die klassischen Gemeinschaftskarten.
- * Die Felder auf dem Spielplan und die Besitzrechtkarten stellen Grundstücke in und um **Bikini Bottom** dar. Die Preise der Grundstücke entsprechen denen des Standardspiels.
- * Die 6 Spielfiguren stellen Charaktere aus der Welt von **SpongeBob Schwammkopf** dar.
- * Anstelle der klassischen Bahnhöfe findest du in dieser Edition vier **Fahrzeuge** bzw. Fortbewegungsmöglichkeiten: den Sardellen-Bus, Bikini Bottom Fahrradtouren, Monster Truck Vermietung sowie Mrs. Puffs Trainingsboot.
- * Die beiden Versorgungswerke heißen hier **Bikini Bottom Elektrizitätswerke** und **Bikini Bottom Wasserbetriebe**.
- * Die **Blubberblasen-Steuer** ersetzt die übliche Einkommensteuer, und die **Steuer für den Angestellten des Monats** steht für die Zusatzsteuer.
- * Anstelle von Häusern und Hotels baust du hier **Ananasse** und **Krosse Krabben**.
- * Durch die optionale **Plankton-Zusatzspielregel** mit der **Plankton-Münze** erhält diese MONOPOLY-Edition noch einen zusätzlichen Dreh!





PLANKTONS ZUSATZSPIELREGEL (optional)

Plankton führt Übles im Schilde: Er will das geheime Krabbenburger-Rezept stehlen und so der Krossen Krabbe das Geschäft verderben. Wenn du mit dieser Zusatzregel spielen möchtest, wird die Plankton-Münze bei jeder gewürfelten 1 um das Spielbrett gezogen. Sobald Plankton die Krosse Krabbe erreicht hat, ist das Spiel vorbei.

Lege die Plankton-Münze auf Planktons Labor [erstes Feld]. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine 1 würfelt, wird Plankton um ein Feld weitergezogen. Nachdem Plankton gezogen wurde, ziehen die Spieler ihre eigenen Figuren.

Wenn du auf dem Grundstück landest, auf dem gerade die Plankton-Münze liegt, gilt folgendes:

- * Hat das Grundstück keinen Besitzer, erhältst du es **kostenlos**.
- * Hat das Grundstück einen Besitzer, musst du dem Besitzer das **Doppelte** der normalen Miete zahlen. Sobald Plankton auf die Krosse Krabbe gezogen wird (letztes Feld), ist das Spiel sofort zu Ende. Der Spieler, der für diesen letzten Zug von Plankton gewürfelt hatte, darf seinen Zug **nicht** mehr ausführen.

Danach zählt jeder Spieler sein Vermögen:

1. das Bargeld;
2. Grundstücke, Versorgungswerke und Fahrzeuge mit dem Wert, der auf dem Spielbrett angegeben ist;
3. alle beliebigen Grundstücke zum halben Preis;
4. Ananasse zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis; plus
5. Krosse Krabben zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis [mit dem Wert der beim Kauf zurückgegebenen Ananasse].

Der Spieler mit dem größten Vermögen hat gewonnen!



Hypotheiken

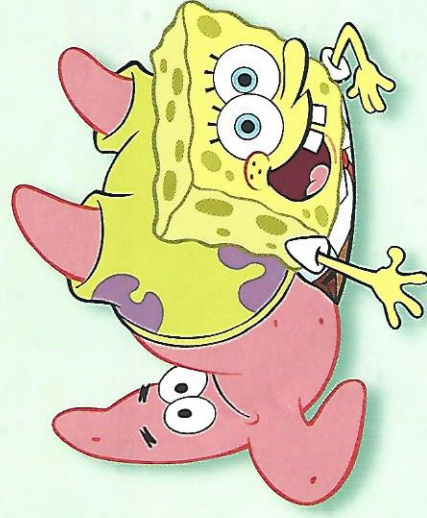
Wer kein Bargeld mehr besitzt, aber Geld bezahlen muss, kann sich durch die Aufnahme von Hypothesen Geld beschaffen. Ananasse und Krosse Krabben können nicht hypothekarisch belastet werden. Alle Gebäude auf einem Grundstück müssen an die Bank zurückverkauft werden, ehe dieses Grundstück hypothekarisch belastet werden darf.

Hypothesen können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothesenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtkarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10 % vom Hypothesenwert; 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 % Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzrechtkarten die Hypothek nicht, muss er trotzdem die fälligen 10 % Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10 % zusätzlich zur Hypothesensumme.

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

Um wieder eine Ananas auf einem hypothekarisch belasteten Grundstück aufstellen zu können, muss der Eigentümer den Wert der Hypothek und 10 % Zinsen an die Bank zurückzahlen und die Ananas 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.



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 keine Krosse Krabbe an die Bank zurückverkaufen kann, wenn nicht genügend Ananasse vorhanden sind, die die Krosse Krabbe 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.

Verkauf von Besitzrechten

Unbebaute Grundstücke, die Versorgungswerke sowie Fahrzeuge 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 kein Grundstück an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn an irgendeinem Grundstück dieser Farbgruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Besitzer ein Grundstück aus dieser Farbgruppe verkaufen darf.

Ananasse und Krosse Krabben dürfen jederzeit, aber nur an die Bank, verkauft werden; die Bank zahlt nur den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Alle Ananasse und Krosse Krabben (1 Krosse Krabbe = 5 Ananasse) müssen genau so gleichmäßig an die Bank verkauft werden, wie sie erworben wurden, d.h. es kann nicht an einem Grundstück nur noch 1 Ananas stehen, wenn an einem anderen Grundstück derselben Farbgruppe beispielsweise noch 4 Ananasse stehen.

Falls notwendig, können Krosse Krabben in Ananasse zurückverwandelt werden, um sich Bargeld zu verschaffen. Die Krosse Krabbe wird an die Bank zurückgegeben; der Spieler erhält dafür 4 Ananasse plus den halben Kaufpreis der Krosse Krabbe.

Mit Hypotheken belastete Grundstücke können nicht an die Bank verkauft werden, nur an andere Spieler.

STANDARD-SPIELREGELN

KURZE SPIELÜBERSICHT

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 Ananasen und Krossen Krabben die Mieten beträchtlich erhöht, sollte man möglichst viele Gebäude errichten. Bei Geldmangel kann man Grundstücke beleihen und dafür Geld von der Bank erhalten. Die Anweisungen der Schatztruhe- und Rettungsring-Karten müssen immer befolgt werden. Manchmal wandern Spieler auch in das Gefängnis.

DAS ZIEL DES SPIELS

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

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Sortiere die Ananasse, Krossen Krabben, Fahrzeuge, Besitzrechtkarten und das Geld (nach Werten) in die dafür vorgesehenen Fächer des Schachteileinsatzes.
2. Die Schatztruhe- und Rettungsring-Karten 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, Ananasse und Krosse Krabben, 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 SPIELABLAUF

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 kaufen;
- * Miete bezahlen, falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt;
- * Steuern bezahlen;
- * eine Schatztruhe- oder Rettungsring-Karte ziehen;
- * ins Gefängnis gehen;
- * auf dem Frei Parken-Feld ausruhen;
- * sein Gehalt – € 200 – einziehen;
- * im Gefängnis "Nur zu Besuch" sein.

Ananasse

Ein Spieler kann nur dann Ananasse an Grundstücken bauen, wenn er alle Grundstücke dieser Farbgruppe besitzt. Ananasse erhöhen die Miete, die der Eigentümer verlangen kann, erheblich. Der Preis für jede Ananas steht auf der Besitzrechtkarte des Grundstücks.



Ananasse 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. Ananasse müssen gleichmäßig gebaut werden: Wenn ein Spieler eine Ananas kauft, kann er sie an irgendeinem Grundstück seiner Farbgruppe bauen. Kauft er eine zweite Ananas, muss er sie an einem noch unbebauten Grundstück dieser Gruppe bauen oder an einem Grundstück einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Insgesamt dürfen an jedem Grundstück bis zu 4 Ananasse gebaut werden.

Genau wie der Aufbau der Ananasse gleichmäßig sein muss, hat auch der Abbau gleichmäßig zu erfolgen; d.h. ein Spieler, der aus Geldmangel Ananasse an die Bank zurückgibt, darf dies auch nur gleichmäßig verteilt über die Grundstücke einer Farbgruppe tun. Ist ein Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek beliehen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

Krosse Krabben

Wenn ein Spieler an allen Grundstücken einer Farbgruppe 4 Ananasse gebaut hat, kann er von der Bank eine Krosse Krabbe kaufen. Eine Krosse Krabbe kostet 4 Ananasse (die gibt er sofort an die Bank zurück) plus den Preis für eine weitere Ananas – siehe Besitzrechtkarte. Der Spieler kann die Krosse Krabbe an irgendeinem Grundstück dieser Gruppe aufstellen. An jedem Grundstück kann nur eine Krosse Krabbe gebaut werden.

Das Gefängnis

Man landet im Gefängnis, wenn man:

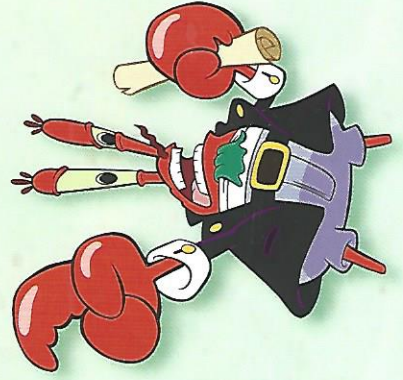
- * auf das Feld "Gehe in das Gefängnis" kommt, oder
- * eine Schatztruhe- oder Rettungsring-Karte "Gehe in das Gefängnis" zieht, oder
- * dreimal hintereinander einen Pasch wirft.

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 Ananasse und/oder Krosse Krabben bauen.

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.



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 LOS-Feld erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von € 200. Es ist möglich, dass ein Spieler zweimal innerhalb einer Runde sein Gehalt bezieht; zum Beispiel, wenn seine Spielfigur über LOS zieht, direkt auf einem Schatztruhe- oder Rettungsring-Feld dahinter landet und dort die Karte "Rücke vor bis auf LOS!" zieht.

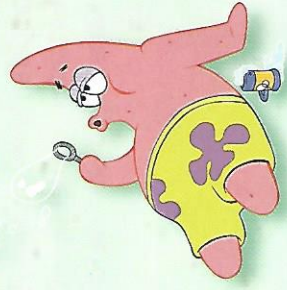
Grundstücke kaufen

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem unverkauften Grundstück (d.h. kein anderer Spieler hält die Besitzrechtkarte), so hat er die erste Chance, das Grundstück zu kaufen. Es gibt drei Arten von Grundstücken: die farbigen Grundstücke, Versorgungswerke und Fahrzeuge. 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 mitsteigern – 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 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 wie viele Gebäude auf dem Grundstück stehen. Die Miete bei den farbigen Grundstücken verdoppelt sich, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe besitzt. Dies gilt auch, wenn andere Grundstücke 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 Ananassen oder einer Krossen Krabbe erhöht sich die Miete für ein Grundstück ganz erheblich.

Landen auf einem Versorgungswerk

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. Wurde ein Spieler durch eine Schatztruhe- oder Rettungsring-Karte hierher geschickt, so muss er beide Würfel werfen, um die Höhe der Miete zu bestimmen.

Landen auf Fahrzeugen

Wer als erster auf einem Fahrzeug landet, hat die Chance, es zu kaufen. Andernfalls versteigert die Bank dieses Fahrzeug sofort. Es gelten die gleichen Bedingungen wie für normale, farbige Grundstücke. Gehört das Fahrzeug 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, wie viele Fahrzeuge der Eigentümer besitzt.

Landen auf Schatztruhe- und Rettungsring-Feldern

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 – z.B. Steuern;
- * 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" zieht, behält 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 Gehalt, wenn du in das Gefängnis oder zurück geschickt wirst (z.B. auf Planktons Labor).

Landen auf Steuerfeldern

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.).

