

© 2008 Lucasfilm Ltd. & © bzw. TM sofern angezeigt. Alle Rechte vorbehalten.

© 1935, 2008 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 / Distribuée en Suisse par / Distribuito in Svizzera da

Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar, Tel. 041 766 83 00.

Wir empfehlen Ihnen, diese Verpackung zur späteren Verwendung aufzubewahren.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de www.monopoly.de



110804351100 00

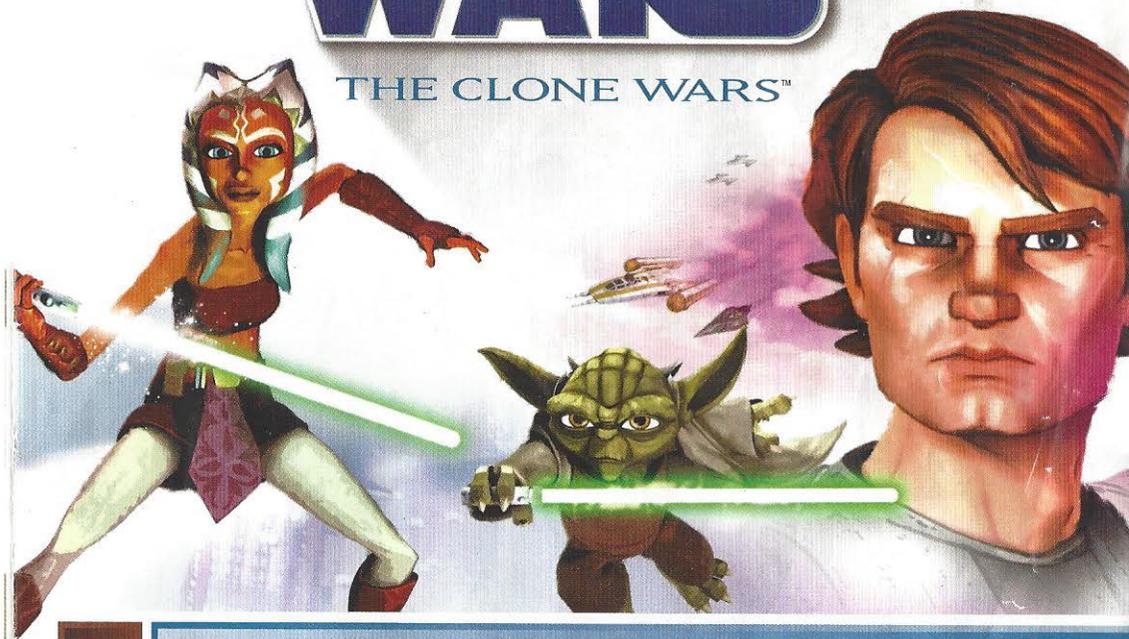


MONOPOLY

BRAND

STAR WARS

THE CLONE WARS™



DAS ZIEL DES SPIELS

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

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielplan, 28 galaktische Besitzrechtkarten, 1 Satz *Republikanische Credits*-Spielgeld und Sortiereinsatz, 6 *Star Wars: The Clone Wars*-Spielfiguren, 2 Würfel, 16 Sith-Karten, 16 Jedi-Karten, 32 Siedlungen und 12 Städte.

ALTER
8+



SCHNELLSPIEL-REGELN

(ca. 60 bis 90 Minuten)

Dieses Kurzspiel unterscheidet sich in vier Punkten vom normalen Spiel:

1. Während der **VORBEREITUNG** des Spiels werden die Besitzrechtkarten gemischt. Dann teilt der Bankhalter reihum je 3 Besitzrechtkarten an jeden Spieler aus. Diese Grundstücke sind kostenlos – man muss der Bank nichts dafür bezahlen. Das Spiel fängt an wie im Standardspiel.
2. Eine Stadt entspricht in dieser Version nur 4 Siedlungen, d.h. wenn 3 Siedlungen gebaut sind, können diese zurückgegeben und für den zusätzlichen Preis einer Siedlung eine Stadt gekauft werden. Die Miete bleibt so erhalten wie aufgedruckt. Wird eine Stadt verkauft, so nur zum halben Preis (und gegen eine Siedlung weniger).

3. Wenn Sie im Gefängnis landen, kommen Sie im nächsten Zug wieder frei, wenn Sie (1) eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte ausspielen, (2) einen Pasch würfeln oder (3) sofort 50 Republikanische Credits Strafe zahlen. Wenn Sie es nicht schaffen, einen Pasch zu würfeln, dürfen Sie im selben Zug 50 Republikanische Credits Strafe zahlen und weiterspielen.
4. **ENDE DES SPIELS:** Das Spiel endet, sobald der erste Spieler bankrott ist. Alle übrigen Spieler zählen ihr Vermögen:
 - (1) Ihr Bargeld
 - (2) Ihre Grundstücke mit dem Wert, der auf dem Spielplan angegeben ist
 - (3) Alle beliebigen Grundstücke zum halben Preis
 - (4) Siedlungen zum Kaufpreis
 - (5) Städte zum Kaufpreis mit dem Wert der beim Kauf zurückgegebenen 3 Siedlungen.

Der reichste Spieler gewinnt!

MONOPOLY AUF ZEIT

Hier eine weitere Variante, die Sie probieren können. Bevor Sie anfangen, legen Sie gemeinsam fest, nach welcher Zeit das Spiel beendet ist, und dass dann der reichste Spieler gewonnen hat. 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.

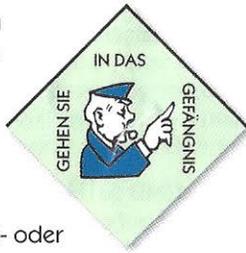


DAS GEFÄNGNIS

Ins Gefängnis gehen

In den folgenden Fällen werden Sie in das Gefängnis geschickt:

- ◆ Sie landen auf dem „Gehen Sie in das Gefängnis“-Feld.
- ◆ Sie ziehen eine Jedi- oder Sith-Karte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- ◆ Sie würfeln in Ihrem Zug dreimal hintereinander einen Pasch.



Wenn ein Spieler ins Gefängnis geschickt wird, stellt er seine Spielfigur auf das Gefängnisfeld. Sein Zug ist damit beendet. Er erhält kein Gehalt, und zwar unabhängig davon, wo er vorher auf dem Spielbrett stand.

Vom Gefängnis aus erhält der Spieler trotzdem seine Mieten, aber nur für Grundstücke, die nicht mit Hypotheken belastet sind.

Aus dem Gefängnis befreit werden

Durch diese Möglichkeiten kommen Sie aus dem Gefängnis frei:

- ◆ Sie zahlen eine Strafe von 50 Republikanischen Credits und spielen beim nächsten Zug weiter.
- ◆ Sie setzen eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte ein.
- ◆ Sie würfeln einen Pasch.

Wenn es Ihnen nach drei Zügen nicht gelungen ist, einen Pasch zu würfeln, zahlen Sie dem Bankhalter die Strafe von 50 Republikanischen Credits und ziehen mit dem Wurfresultat Ihres dritten Paschversuchs weiter.



Im Gefängnis „nur zu Besuch“

Wenn Sie nicht ins Gefängnis geschickt werden, sondern einfach darauf landen, stellen Sie Ihre Spielfigur auf „Nur zu Besuch“ und ziehen beim nächsten Zug normal weiter.



SPIELVORBEREITUNG

Breiten Sie den Spielplan aus. Die Stapel mit den Jedi- und Sith-Karten werden verdeckt auf die beiden entsprechenden Felder in der Mitte des Spielplans gelegt. Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das LOS-Feld.

Jeder Spieler erhält ein Startkapital von 1.500 Republikanischen Credits in der folgenden Sortierung:

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

Das übrige Spielgeld sowie das sämtliche Zubehör werden von der Bank verwaltet.



INHALT

DIE THE CLONE WARS-EDITION

WAS IST GLEICH?	4
WAS IST ANDERS?	4
STAR WARS-SONDERSPIELREGELN	5

SPIELÜBERSICHT

DER BANKHALTER	6
DER SPIELABLAUF	6

IM EINZELNEN

GRUNDSTÜCKE KAUFEN	7
VERSTEIGERUNGEN	7
MIETE ZAHLEN	7
RAUMSTATIONEN	7
RAUMSCHIFFE	7
SIEDLUNGEN BAUEN	8
STÄDTE BAUEN	8
MANGEL AN GEBÄUDEN	8
GELDMANGEL	8
GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN	8
HYPOTHEKEN	8/9
BANKROT	9
JEDI- UND SITH-KARTEN	9
FREI PARKEN	9
IN EINEM ZUG ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN	9
DAS GEFÄNGNIS	10
SCHNELLSPIEL-REGELN	11
MONOPOLY AUF ZEIT	11

„Begonnen die Klonkriege haben!“

Gut und Böse stehen sich in einem heftigen Konflikt um die Herrschaft über die Galaxis gegenüber, und Sie müssen sich für eine Seite entscheiden. Reisen Sie um den Spielplan. Kaufen, verkaufen und vermieten Sie galaktischen Grundbesitz. Je größer Ihr Einflussgebiet ist, desto mehr Macht werden Sie haben!

Verstärken Sie Ihren Einfluss, indem Sie mit den optionalen Sonderspielregeln für die Helle oder für die Dunkle Seite der Macht antreten. Wer am Ende die ganze Galaxis besitzt, hat gewonnen!

Wenn Sie noch niemals das klassische MONOPOLY gespielt haben, lesen Sie zunächst die Spielregeln ab Seite 6. Danach sehen Sie auf den Seiten 4 und 5 nach, welche Sonderspielregeln diese Edition für Sie bereithält und inwiefern sie sich vom Standardspiel unterscheidet.

Was ist gleich?

- ◆ Das Ziel des Spiels und die allgemeinen Spielregeln.

Was ist anders?

- ◆ Die optionalen Spielregeln sorgen in dieser MONOPOLY-Edition für noch mehr *Star Wars*-Gefühl!
- ◆ Die Grundstücke auf dem Spielbrett sowie die dazugehörigen Besitzrechtkarten repräsentieren Schauplätze aus *Star Wars: The Clone Wars*. Die Preise und Werte entsprechen allerdings denen des klassischen MONOPOLYs.
- ◆ Anstelle der üblichen Bahnhöfe gibt es hier vier *The Clone Wars*-Raumschiffe.
- ◆ Die üblichen beiden Versorgungswerke wurden hier durch zwei Raumstationen ersetzt.
- ◆ Sith-Karten (Graf Dooku) ersetzen die klassischen Ereigniskarten.
- ◆ Jedi-Karten (Yoda) ersetzen die klassischen Gemeinschaftskarten.
- ◆ Das Spielgeld hat zwar die Beträge des klassischen Spiels, aber die Währung der *Republikanischen Credits*.
- ◆ Die 6 Sammelspielfiguren kommen aus der Welt der *Star Wars*.

- ◆ Der „Handelszoll“ ersetzt die Einkommensteuer, und die Zusatzsteuer wurde zum „Lösegeld“.
- ◆ Anstelle von Häusern und Hotels werden die Grundstücke mit Siedlungen und Städten bebaut.



Hypothek zurückzahlen

Um eine Hypothek aufzulösen, zahlen Sie an die Bank den ursprünglichen Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen. 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 zahlen und die Hypothek aufrechterhalten. Die Hypothek kann dann später im Spiel wie gewohnt zurückbezahlt werden.

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

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. Siedlungen und Städte 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 Siedlungen

verkauft und sein Besitztum hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Meistbietenden. Siedlungen und Städte dürfen nicht mitversteigert werden. Karten „Du kommst aus dem Gefängnis frei“ werden unter den entsprechenden Stapel zurückgeschoben.

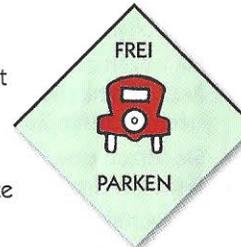
JEDI- UND SITH-KARTEN

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, ziehen Sie die oberste Karte vom entsprechenden Stapel. Führen Sie die Anweisung der Karte aus und stecken Sie sie dann wieder verdeckt unter den Stapel. Wenn Sie eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte ziehen, dürfen Sie sie so lange behalten, bis Sie sie benötigen oder einem anderen Spieler zu einem vorher vereinbarten Preis verkaufen.

Eine solche Karte kann verlangen, dass Sie Ihre Spielfigur auf ein anderes Feld ziehen. Kommen Sie dabei über LOS, ziehen Sie Ihr Gehalt ein. Aber: Sie erhalten kein Gehalt, wenn Sie in das Gefängnis oder ein paar Felder zurück geschickt werden!

FREI PARKEN

„Frei Parken“ ist ein Ausruhfeld. 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 7200 Republikanischen Credits erhält, indem er zum Beispiel direkt nach LOS auf einem Jedi- oder Sith-Feld landet und die Karte „Rücke vor bis auf LOS“ zieht.



SIEDLUNGEN BAUEN

Ein Spieler kann nur dann Siedlungen auf Grundstücke bauen, wenn er alle Grundstücke dieser Farbgruppe besitzt. Der Preis für jede Siedlung steht auf der entsprechenden Besitzrechtkarte.



Siedlungen dürfen 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. Siedlungen müssen gleichmäßig gebaut werden: Wenn ein Spieler eine Siedlung kauft, kann er sie auf irgendein Grundstück seiner Farbgruppe stellen. Kauft er eine zweite Siedlung, muss er sie auf ein noch unbebautes Grundstück dieser Gruppe bauen oder auf ein Grundstück einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Insgesamt dürfen auf jedes Grundstück bis zu 4 Siedlungen gebaut werden. Ist ein Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek beladen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

STÄDTE BAUEN

Wenn ein Spieler auf alle Grundstücke einer Farbgruppe 4 Siedlungen gebaut hat, kann er von der Bank eine Stadt kaufen. Eine Stadt kostet 4 Siedlungen (die gibt er sofort an die Bank zurück) plus den Preis für eine weitere Siedlung – siehe Besitzrechtkarte. Der Spieler kann die Stadt auf irgendein Grundstück dieser Gruppe stellen. Auf jedes Grundstück darf nur eine Stadt 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.

Wollen zwei oder mehr Spieler eine höhere Anzahl Gebäude kaufen als die Bank zur Verfügung hat, versteigert der Bankhalter die Gebäude einzeln an den Meistbietenden.

GELDMANGEL

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

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

GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN

Unbebaute Grundstücke, Raumschiffe und Raumstationen können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. Es kann jedoch kein Grundstück an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn auf irgendeinem Grundstück dieser Farbgruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Eigentümer ein Grundstück aus dieser Farbgruppe verkaufen darf.

Siedlungen und Städte 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.

Siedlungen verkaufen

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

Städte verkaufen

Der Bankhalter zahlt den halben Barpreis für die Stadt plus den halben Preis für die 4 Siedlungen, die beim Kauf der Stadt eingetauscht wurden.

Um sich zusätzliches Geld zu verschaffen, können Städte auch wieder in Siedlungen zurückverwandelt werden. Dafür verkaufen Sie eine Stadt zum halben Barpreis an die Bank und erhalten zusätzlich 4 Siedlungen.

HYPOTHEKEN

Hypothek aufnehmen

Zunächst muss der Spieler alle Gebäude verkaufen. Danach dreht er die betroffene Besitzrechtkarte um und erhält von der Bank den Hypothekenwert, der auf der Karte angegeben ist.

Der Spieler behält seine beliebigen Grundstücke, und kein anderer Spieler darf die Hypotheken zurückzahlen, um sich das Grundstück zu sichern. Während ein Grundstück mit einer Hypothek belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden, aber für die anderen Grundstücke derselben Farbgruppe.

Star Wars-Sonderspielregeln

Diese Sonderregeln sorgen für noch mehr Überraschungen und Tempo und können nach gemeinsamer Vereinbarung ins Spiel gebracht werden.

SPIELBEGINN

Beginnend mit dem Bankhalter wirft nacheinander jeder Spieler die beiden Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurfresultat ist zuerst am Zug, danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Der erste Spieler wählt seine Spielfigur: General Grievous und Asajj Ventress folgen den Regeln für die Dunkle Seite der Macht. Für alle anderen Figuren gelten die Regeln der Hellen Seite der Macht.

HELLE SEITE GEGEN DUNKLE SEITE

Wenn Sie mit einem der beiden Würfel eine 6 werfen, ziehen Sie zunächst um die Summe der beiden Würfel über den Spielplan und führen den Zug ganz normal aus.

Danach haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie beenden Ihren Zug und der nächste Spieler ist dran, ODER Sie schicken Ihre Truppen je nach Würfelkombination (siehe unten) auf eine geheime Mission. Nach Erfüllung der Mission (ob erfolgreich oder nicht) ist Ihr Zug beendet.

REGELN FÜR DIE HELLE SEITE – VERTEIDIGER DER REPUBLIK

Zusammen mit der gewürfelten 6 entscheidet die Augenzahl des zweiten Würfels über Ihre Mission (siehe Beispiel am Ende dieser Seite).

1/6 – Neue Entdeckung: Werfen Sie einen Würfel. Bei 2 oder höher erhalten Sie ein beliebiges freies Grundstück umsonst ODER Sie erhalten 100 von der Bank. Wenn Sie eine 1 würfeln, zahlen Sie 100 an die Bank.

2/6 – Errichtung einer Basis: Werfen Sie einen Würfel. Bei 2 oder höher erhalten Sie 2 beliebige freie Grundstücke umsonst ODER Sie erhalten 200 von der Bank. Wenn Sie eine 1 würfeln, zahlen Sie 100 an die Bank.

3/6 – Sprung in den Hyperraum: Werfen Sie einen Würfel. Bei 2 oder höher dürfen Sie auf ein beliebiges Feld ziehen. Wenn Sie eine 1 würfeln, zahlen Sie 100 an die Bank.

4/6 – Flucht vor Graf Dooku: Werfen Sie einen Würfel. Bei 2 oder höher sind Sie noch einmal am Zug. Wenn Sie eine 1 würfeln, zahlen Sie 100 an die Bank.

5/6 – Rettung des Senators: Werfen Sie einen Würfel. Bei einer 6 erhalten Sie 3.000 von der Bank. Bei 5 oder niedriger zahlen Sie 100 an die Bank.

6/6 – Jedi-Geistestrick: Werfen Sie einen Würfel. Bei 4 oder höher versetzen Sie einen beliebigen Mitspieler

auf ein anderes Feld. Bei 3 oder niedriger zahlen Sie 100 an die Bank.

Hinweis: Bei 6/6 machen Sie zuerst Ihren normalen Zug, führen dann den Jedi-Geistestrick aus und sind noch einmal am Zug, da Sie mit 6/6 einen Pasch geworfen haben.

REGELN FÜR DIE DUNKLE SEITE – DIE MACHT DER SITH

Zusammen mit der gewürfelten 6 entscheidet die Augenzahl des zweiten Würfels über Ihre Mission (siehe Beispiel am Ende dieser Seite).

1/6 – Angriff aus dem Hinterhalt: Werfen Sie einen Würfel. Bei 4 oder höher stehlen Sie einem anderen Spieler ein Grundstück (nicht aus einer vollständigen Farbgruppe). Bei 3 oder niedriger zahlen Sie 100 an die Bank.

2/6 – Droidenherrschaft: Werfen Sie einen Würfel. Bei 4 oder höher stehlen Sie einem anderen Spieler zwei Grundstücke (nicht aus vollständigen Farbgruppen). Bei 3 oder niedriger zahlen Sie 100 an die Bank.

3/6 – Sprung in den Hyperraum: Werfen Sie einen Würfel. Bei 2 oder höher dürfen Sie auf ein beliebiges Feld ziehen. Wenn Sie eine 1 würfeln, zahlen Sie 100 an die Bank.

4/6 – Wiedererlangte Freiheit: Werfen Sie einen Würfel. Bei 2 oder höher sind Sie noch einmal am Zug. Wenn Sie eine 1 würfeln, zahlen Sie 100 an die Bank.

5/6 – Schneller Sieg: Werfen Sie einen Würfel. Bei einer 6 besiegen Sie sofort einen beliebigen Spieler: Dieser Spieler ist damit bankrott, übergibt Ihnen alle seine Grundstücke und sein gesamtes Geld und scheidet aus dem Spiel aus. Bei 5 oder niedriger zahlen Sie 200 an die Bank.

6/6 – Geiselnahme: Werfen Sie einen Würfel. Bei 4 oder höher versetzen Sie einen beliebigen Mitspieler auf ein anderes Feld. Bei 3 oder niedriger zahlen Sie 100 an die Bank.

Hinweis: Bei 6/6 machen Sie zuerst Ihren normalen Zug, führen dann die Geiselnahme aus und sind noch einmal am Zug, da Sie mit 6/6 einen Pasch geworfen haben.

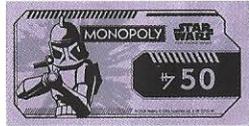
Beispiel: Sie spielen als Anakin und starten auf dem LOS-Feld. Sie würfeln 2 und 6 und ziehen um insgesamt 8 Felder auf Ruusan. Sie kaufen das Grundstück und zahlen der Bank dafür 100 Republikanische Credits. Da Sie die Star Wars-Sonderspielregeln einsetzen, gelten für Sie als Anakin die Regeln für die Helle Seite der Macht. Durch Ihren Wurf 2/6 lautet Ihre Mission „Errichtung einer Basis“. Sie werfen einen Würfel: eine 3. Da dies höher ist als 2, erhalten Sie zwei beliebige freie Grundstücke umsonst. Sie entscheiden sich für das Abregado-System und Bothawui, wodurch Sie die hellblaue Farbgruppe vollständig besitzen.

SPIELÜBERSICHT

DER BANKHALTER

Die Spieler wählen einen Bankhalter. Der Bankhalter muss darauf achten, sein eigenes Geld vom Geld der Bank getrennt zu halten.

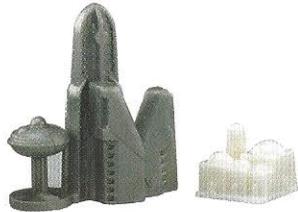
Der Bankhalter hat neben der Verwaltung des Geldes weitere Aufgaben:



Spielgeld verwalten



Besitzrechtkarten verwalten



Gebäude verwalten



Versteigerungen durchführen

DER SPIELABLAUF

1. Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurfresultat beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
2. Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter – um die Summe beider Würfel. Es können zwei oder mehr Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:
 - ◆ das Grundstück kaufen (sofern es noch keinem anderen Spieler gehört) – **siehe Seite 7**;
 - ◆ den Bankhalter das Grundstück versteigern lassen (falls Sie es nicht zum regulären Preis kaufen möchten) – **siehe Seite 7**;
 - ◆ Miete bezahlen (falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt) – **siehe Seite 7**;
 - ◆ Handelszoll oder Lösegeld bezahlen;
 - ◆ eine Jedi- oder Sith-Karte ziehen – **siehe Seite 9**;
 - ◆ ins Gefängnis gehen – **siehe Seite 10**.
3. Sobald Sie eine komplette Farbgruppe besitzen, können Sie auf den Grundstücken dieser Gruppe Siedlungen und Städte bauen.
4. Wenn Sie einen Pasch würfeln, ziehen Sie ganz normal weiter und dürfen dann noch einmal würfeln. Sollten Sie allerdings in einem Zug dreimal einen Pasch werfen, müssen Sie ins Gefängnis.
5. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler hat gewonnen!



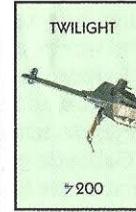
IM EINZELNEN

GRUNDSTÜCKE KAUFEN

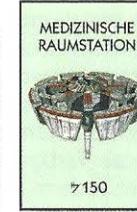
Es gibt drei verschiedene Arten von Besitztümern (allg.: Grundstücke):



1. Grundstücke



2. Raumschiffe



3. Raumstationen

Landen Sie mit Ihrer Spielfigur auf einem unverkauften Grundstück, so haben Sie als Erster die Chance, das Grundstück zu kaufen. Wenn Sie kaufen wollen, zahlen Sie den auf dem Feld aufgedruckten Preis an die Bank. Dafür erhalten Sie die Besitzrechtkarte, die Sie offen vor sich ablegen müssen. Wenn Sie das Grundstück nicht kaufen wollen, wird es versteigert (siehe **Versteigerungen**).

Das Grundstück ermöglicht dem Eigentümer, von allen Spielern, die darauf landen, Miete zu kassieren. Es ist von Vorteil, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbgruppe besitzt (sozusagen ein „Monopol“), da er diese Grundstücke mit Siedlungen und Städten bebauen darf, wofür er mehr Miete erhält.

VERSTEIGERUNGEN

Wenn Sie ein Grundstück nicht zum regulären Preis kaufen möchten, versteigert es der Bankhalter sofort an den Meistbietenden. Jede Versteigerung beginnt mit dem Mindestgebot von 1 Republikanischen Credit. Jeder Spieler darf an der Versteigerung teilnehmen, auch der Bankhalter und der Spieler, der den Kauf zum regulären Preis abgelehnt hatte.



MIETE ZAHLEN

Erreichen Sie mit Ihrer Spielfigur ein Grundstück, das bereits verkauft ist, müssen Sie 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.

Wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbgruppe besitzt, verdoppelt sich die Miete für alle unbebauten Grundstücke dieser Farbgruppe (d.h. ohne Siedlungen oder Städte). Dies gilt auch, wenn andere Grundstücke dieser Farbgruppe mit Hypotheken belastet sind.

RAUMSTATIONEN

Die Raumstationen werden genauso verkauft und versteigert, wie die farbigen Grundstücke.

Ist die Raumstation 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 der Spieler auf die Raumstation gezogen ist).

Besitzt der Eigentümer nur eine Raumstation, ist die Miete 4-mal so hoch wie die gewürfelte Augenzahl. Besitzt der Eigentümer beide Raumstationen, so ist die Miete 10-mal so hoch.

RAUMSCHIFFE

Die Raumschiffe werden genauso gekauft und versteigert, wie die anderen Grundstücke.

Gehört das Raumschiff 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 Raumschiffe der Eigentümer besitzt.

