

# MONOPOLY

The Mr. Monopoly character is positioned at the top center, appearing to peek over the top edge of the 'MONOPOLY' title box. He is wearing his signature top hat and holding a cane.

## TRAUMINSEL

Holen Sie sich  
ein Stück  
vom Paradies!



### DAS ZIEL DES SPIELS

Sammeln Sie Vermögens-Chips, indem Sie Inselgrundstücke kaufen, verkaufen, bebauen und vermieten. Am Ende des Spiels wird Ihr Geld in Vermögens-Chips umgerechnet. Der Spieler, der am Ende die meisten Vermögens-Chips besitzt, hat gewonnen.

### SPIELAUSSATTUNG

1 Spielplan, 1 DVD, 6 Spielfiguren, 60 Vermögens-Chips,  
28 Besitzrechtkarten, 5 Rollenkarten, 32 Strandhäuser,  
12 Ferienanlagen, 3 Parks, 3 Piers, 3 Casinos, 3 Restaurants,  
1 Satz Monopoly-Spielgeld und 2 Würfel.

**3 - 5  
Spieler  
ab 8 Jahren**



Legen Sie die DVD in Ihren DVD-Player und drücken Sie **Play**.

Nehmen Sie Hypotheken auf Ihre Grundstücke auf – siehe Seite 10.

Bebauen Sie Ihre Grundstücke – siehe Seite 8.

Ziehen Sie \$ 200K Gehalt ein, wenn Sie über **LOS** gehen – siehe Seite 11.

Wählen Sie eine Spielfigur.

Die DVD gibt an, was auf dem Gemeinschaftsfeld passiert – siehe Seite 11.

Die Vermögens-Chips – siehe Seite 3.

**Zahlen Sie Miete, wenn Sie auf den Grundstücken Ihrer Mitspieler landen – siehe Seite 8.**

**Die DVD meldet Ihnen wichtige Nachrichten – siehe Seite 6.**

**Gehen Sie in das Gefängnis – siehe Seite 11.**

**Die DVD gibt an, was auf dem Ereignisfeld passiert – siehe Seite 11.**

## Die Spielfunktionen der DVD

### Übernehmen Sie eine Rolle!

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Inselbewohners: Bürgermeisterin, Architekt, Polizist, Künstlerin oder Surfer. Jeder hat auf der Insel eine besondere Aufgabe.

### Vier neue Gebäude

Bauen Sie zuerst Strandhäuser (Häuser) und danach Ferienanlagen (Hotels). Statt dessen können Sie auf Ihr Grundstück auch einen Park, einen Pier, ein Kasino oder ein Restaurant bauen. Jede neue Gebäudeart spielt auf der DVD eine besondere Rolle.



### Die Vermögens-Chips

Sie erhalten Vermögens-Chips, indem Sie Grundstücke kaufen oder durch besondere Ereignisse, die Sie über die DVD erfahren. Je mehr Vermögens-Chips Sie sammeln, desto größer sind Ihre Siegchancen!

### Und dies erfahren Sie auf der DVD:

#### Hilfe zu den Spielregeln

Über das DVD-Hauptmenü erhalten Sie Hilfe zur Spielvorbereitung und den einzelnen Spielregeln.

#### Ereignis- und Gemeinschaftsfelder

Wenn Sie auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld landen, wählen Sie im DVD-Menü das Ereignis- oder Gemeinschaftssymbol. Danach erfahren Sie von der DVD, was als nächstes passiert.



### Die Nachrichten

Wenn Sie dieses Symbol würfeln, dann ziehen Sie zunächst um die gewürfelte Zahl des anderen Würfels weiter und führen Ihre Aktivitäten des Feldes durch, auf dem Sie landen. Danach wählen Sie im DVD-Menü die Nachrichten aus und sehen sich an, was auf der Insel gerade vor sich geht.

### Neue Bauprojekte

Jedes der vier neuen Gebäude (Parks, Piers, Kasinos und Restaurants) hat besondere Vorteile. Welche das sind, erfahren Sie im DVD-Menü unter *Bauprojekte* oder auf Seite 9 dieser Spielregeln.

Im Hauptmenü sehen Sie ein Bullauge. Achten Sie gut darauf, denn durch das Bullauge sehen Sie, ob ein Schiff im Hafen liegt oder wie das Wetter ist. Beides beeinflusst die Mietbeträge, die Sie für Ihre Bauprojekte einnehmen bzw. zahlen müssen.

## INHALT

DER BANKHALTER .....	5
DIE INSELBEWOHNER .....	5
DER SPIELABLAUF .....	6
DAS SPIELENDENDE .....	7

## IM EINZELNEN

GRUNDSTÜCKE KAUFEN .....	7
AUKTIONEN .....	7
MIETE ZAHLEN .....	8
DIE VERSORGENSWERKE .....	8
DIE TRANSPORTUNTERNEHMEN .....	8
STRANDHÄUSER BAUEN .....	8
FERIENANLAGEN BAUEN .....	8
NEUE BAUPROJEKTE .....	9
MANGEL AN GEBÄUDEN .....	9
GELDMANGEL .....	9
GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN .....	9
HYPOTHEKEN .....	10
BANKROTT .....	10
EREIGNIS- UND GEMEINSCHAFTSFELDER .....	11
FREI PARKEN .....	11
ÜBER LOS GEHEN .....	11
DAS GEFÄNGNIS .....	11
KÜRZERES SPIEL .....	12

## DER BANKHALTER

Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Der Bankhalter muss darauf achten, sein eigenes Spielgeld vom Geld in der Bank getrennt zu halten. Neben dem Geld verwaltet der Bankhalter die Vermögens-Chips, Besitzrechtkarten und Gebäude (Strandhäuser, Ferienanlagen, Parks, Piers, Kasinos und Restaurants). Weiterhin nimmt er alle Beleihungen mit Hypotheken vor und führt Auktionen durch.

**Hinweis:** Wenn hinter den Beträgen ein „K“ steht (Kilo = Tausend), so steht dies für Tausender-Beträge, z.B. 10K = 10.000.



Spielgeld



Besitzrechtkarten



Strandhäuser und  
Ferienanlagen



Neue  
Bauprojekte

## DIE INSELBEWOHNER

In jedem Spiel übernehmen Sie die Rolle eines Inselbewohners, von denen jeder eine andere Aufgabe hat. Suchen Sie sich aus, wer Sie am liebsten sein wollen:



### Der Polizist

Mit diesem Spieler sollte man auf möglichst gutem Fuß stehen. Wenn Sie nämlich ins Gefängnis müssen,

entscheidet der Polizist, ob Sie wirklich gehen müssen oder diesmal noch davon kommen und im Gefängnis *nur zu Besuch* sind. Der Polizist selbst kommt immer sofort aus dem Gefängnis frei und erhält \$ 50K von der Bank, wenn ein anderer Spieler im Gefängnis *nur zu Besuch* ist.

### Der Architekt



Der Architekt hat natürlich sehr viel Erfahrung mit Bauprojekten und gute Kontakte, weshalb er für alle Gebäude \$ 25K weniger

bezahlt, als auf dem Feld bzw. auf der Karte angegeben ist.



### Die Bürgermeisterin

Das Amt der Bürgermeisterin bedeutet natürlich, dass sie viele Entscheidungen treffen muss. Zum Ausgleich erhält sie \$ 300K anstatt \$ 200K, wenn sie über LOS geht.



### Der Surfer


Der Surfer steht wirklich auf der sonnigen Seite des Lebens: Jedesmal, wenn er einen Pasch würfelt, erhält er einen Vermögens-Chip (es sei denn, er würfelt 3 Mal hintereinander einen Pasch und muss ins Gefängnis gehen).



### Die Künstlerin

Die Künstlerin darf Vermögens-Chips für \$ 100K pro Stück kaufen, und zwar so viele, wie sie sich leisten kann.

## DER SPIELABLAUF

1. Breiten Sie den Spielplan aus, wählen Sie Ihre Spielfigur und stellen Sie sie auf das LOS-Feld.
2. Legen Sie die DVD in Ihren DVD-Player und drücken Sie auf *Play*. Mr. Monopoly führt Sie durch die Spielvorbereitung und die Auswahl der Spielfiguren. Nehmen Sie die Rollenkarte Ihrer Spielfigur und legen Sie sie vor sich hin. Mr. Monopoly gibt nun bekannt, wer zuerst am Zug ist. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.
3. Wenn Sie am Zug sind, werfen Sie beide Würfel und ziehen um entsprechend viele Felder über den Spielplan. Auf einem Feld dürfen gleichzeitig mehrere Spieler stehen. Je nachdem, auf welchem Feld Sie landen, führen Sie eine dieser Aktionen durch:
  - Das Grundstück kaufen (sofern es noch niemandem gehört) – **siehe Seite 7.**
  - Das Grundstück nicht kaufen; in diesem Fall wird das Grundstück vom Bankhalter versteigert – **siehe Seite 7.**
  - Miete zahlen (wenn das Grundstück einem anderen Spieler gehört) – **siehe Seite 8.**
  - Über die DVD den Mietbetrag feststellen (falls auf dem Grundstück ein Park, Pier, Kasino oder Restaurant steht) – **siehe Seite 9.**
  - Steuern zahlen.
  - Über die DVD die Aktion eines Ereignis- oder Gemeinschaftsfeldes feststellen – **siehe Seite 11.**
  - Ins Gefängnis gehen – **siehe Seite 11.**
4. Wenn Sie mit einem der Würfel das Nachrichten-Symbol  würfeln, dann ziehen Sie zuerst um die Augenzahl des anderen Würfels weiter und führen die Aktionen des Feldes aus, auf dem Sie landen. Danach wählen Sie im DVD-Menü die *Nachrichten* aus und sehen sich an, was dort gemeldet wird.

**Hinweis:** Bei einigen Meldungen werden Sie vor der Nachricht aufgefordert, etwas auszuwählen. **Wenn das der Fall ist, treffen Sie Ihre Auswahl und nehmen sich einen Vermögens-Chip.**
5. Sobald Ihnen alle Grundstücke einer Farbgruppe gehören, dürfen Sie auf diese Grundstücke Strandhäuser, Ferienanlagen, Parks, Piers, Kasinos und Restaurants bauen (**siehe Seite 8 und 9**).
6. Wenn Sie kein Bargeld mehr haben, verkaufen Sie zuerst Ihre Gebäude an die Bank. Danach können Sie Ihre Grundstücke mit Hypotheken belasten oder verkaufen, um Ihre Schulden zu bezahlen. Sollte es Ihnen trotz allem nicht gelingen, Ihre Mieten, Steuern und Rechnungen zu bezahlen, werden Sie für bankrott erklärt und das Spiel ist vorbei (**siehe Seite 10**).

**Hinweis:** Die Spieler dürfen sich untereinander **kein Geld leihen**. Allerdings dürfen sie sich gegenseitig Grundstücke überlassen, um geschuldete Geldbeträge auszugleichen.
7. Wenn Sie einen Pasch würfeln, führen Sie Ihren Zug wie gewohnt durch und würfeln dann noch einmal. Wenn Sie dreimal nacheinander einen Pasch werfen, müssen Sie ins Gefängnis gehen (es sei denn, der Polizist lässt Sie laufen).

## DAS SPIEL ENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler bankrott ist. Wählen Sie in der DVD den Menüpunkt *Spiel vorbei*. Mr. Monopoly führt Sie dann durch Ihren Kassensturz, indem Ihr gesamtes Geld und Ihre Besitztümer in Vermögens-Chips umgerechnet werden.

NINI MANU	
EIGENTUMSKARTEN	
1. Strandhäuser	1000
2. Strandhäuser	1000
3. Strandhäuser	1000
4. Strandhäuser	1000
5. Strandhäuser	1000
6. Strandhäuser	1000
7. Strandhäuser	1000
8. Strandhäuser	1000
9. Strandhäuser	1000
10. Strandhäuser	1000
11. Strandhäuser	1000
12. Strandhäuser	1000
13. Strandhäuser	1000
14. Strandhäuser	1000
15. Strandhäuser	1000
16. Strandhäuser	1000
17. Strandhäuser	1000
18. Strandhäuser	1000
19. Strandhäuser	1000
20. Strandhäuser	1000
21. Strandhäuser	1000
22. Strandhäuser	1000
23. Strandhäuser	1000
24. Strandhäuser	1000
25. Strandhäuser	1000
26. Strandhäuser	1000
27. Strandhäuser	1000
28. Strandhäuser	1000
29. Strandhäuser	1000
30. Strandhäuser	1000
31. Strandhäuser	1000
32. Strandhäuser	1000
33. Strandhäuser	1000
34. Strandhäuser	1000
35. Strandhäuser	1000
36. Strandhäuser	1000
37. Strandhäuser	1000
38. Strandhäuser	1000
39. Strandhäuser	1000
40. Strandhäuser	1000
41. Strandhäuser	1000
42. Strandhäuser	1000
43. Strandhäuser	1000
44. Strandhäuser	1000
45. Strandhäuser	1000
46. Strandhäuser	1000
47. Strandhäuser	1000
48. Strandhäuser	1000
49. Strandhäuser	1000
50. Strandhäuser	1000
51. Strandhäuser	1000
52. Strandhäuser	1000
53. Strandhäuser	1000
54. Strandhäuser	1000
55. Strandhäuser	1000
56. Strandhäuser	1000
57. Strandhäuser	1000
58. Strandhäuser	1000
59. Strandhäuser	1000
60. Strandhäuser	1000
61. Strandhäuser	1000
62. Strandhäuser	1000
63. Strandhäuser	1000
64. Strandhäuser	1000
65. Strandhäuser	1000
66. Strandhäuser	1000
67. Strandhäuser	1000
68. Strandhäuser	1000
69. Strandhäuser	1000
70. Strandhäuser	1000
71. Strandhäuser	1000
72. Strandhäuser	1000
73. Strandhäuser	1000
74. Strandhäuser	1000
75. Strandhäuser	1000
76. Strandhäuser	1000
77. Strandhäuser	1000
78. Strandhäuser	1000
79. Strandhäuser	1000
80. Strandhäuser	1000
81. Strandhäuser	1000
82. Strandhäuser	1000
83. Strandhäuser	1000
84. Strandhäuser	1000
85. Strandhäuser	1000
86. Strandhäuser	1000
87. Strandhäuser	1000
88. Strandhäuser	1000
89. Strandhäuser	1000
90. Strandhäuser	1000
91. Strandhäuser	1000
92. Strandhäuser	1000
93. Strandhäuser	1000
94. Strandhäuser	1000
95. Strandhäuser	1000
96. Strandhäuser	1000
97. Strandhäuser	1000
98. Strandhäuser	1000
99. Strandhäuser	1000
100. Strandhäuser	1000

Auf den Besitzrechtkarten Ihrer Grundstücke finden Sie heraus, wie viele Vermögens-Chips das Grundstück wert ist. Der Wert hängt davon ab, wie und womit Sie das Grundstück bebaut haben.

### Beispiel

Ihnen gehört das Grundstück Nini Manu und Sie haben 3 Strandhäuser darauf gebaut. In diesem Fall ist das Grundstück am Ende des Spiels 6 Vermögens-Chips wert. Mit einem Park wäre es sogar 11 Vermögens-Chips wert.

**Der Spieler mit den meisten Vermögens-Chips hat gewonnen!**

## IM EINZELNEN

### GRUNDSTÜCKE KAUFEN

Es gibt drei verschiedene Arten von Grundstücken, die gekauft werden können:

1. Grundstücke  
(in verschiedenen Farben)
2. Transportunternehmen
3. Versorgungswerke

GRUNDSTÜCK	
EIGENTUMSKARTEN	
1. Grundstück	1000
2. Grundstück	1000
3. Grundstück	1000
4. Grundstück	1000
5. Grundstück	1000
6. Grundstück	1000
7. Grundstück	1000
8. Grundstück	1000
9. Grundstück	1000
10. Grundstück	1000
11. Grundstück	1000
12. Grundstück	1000
13. Grundstück	1000
14. Grundstück	1000
15. Grundstück	1000
16. Grundstück	1000
17. Grundstück	1000
18. Grundstück	1000
19. Grundstück	1000
20. Grundstück	1000
21. Grundstück	1000
22. Grundstück	1000
23. Grundstück	1000
24. Grundstück	1000
25. Grundstück	1000
26. Grundstück	1000
27. Grundstück	1000
28. Grundstück	1000
29. Grundstück	1000
30. Grundstück	1000
31. Grundstück	1000
32. Grundstück	1000
33. Grundstück	1000
34. Grundstück	1000
35. Grundstück	1000
36. Grundstück	1000
37. Grundstück	1000
38. Grundstück	1000
39. Grundstück	1000
40. Grundstück	1000
41. Grundstück	1000
42. Grundstück	1000
43. Grundstück	1000
44. Grundstück	1000
45. Grundstück	1000
46. Grundstück	1000
47. Grundstück	1000
48. Grundstück	1000
49. Grundstück	1000
50. Grundstück	1000
51. Grundstück	1000
52. Grundstück	1000
53. Grundstück	1000
54. Grundstück	1000
55. Grundstück	1000
56. Grundstück	1000
57. Grundstück	1000
58. Grundstück	1000
59. Grundstück	1000
60. Grundstück	1000
61. Grundstück	1000
62. Grundstück	1000
63. Grundstück	1000
64. Grundstück	1000
65. Grundstück	1000
66. Grundstück	1000
67. Grundstück	1000
68. Grundstück	1000
69. Grundstück	1000
70. Grundstück	1000
71. Grundstück	1000
72. Grundstück	1000
73. Grundstück	1000
74. Grundstück	1000
75. Grundstück	1000
76. Grundstück	1000
77. Grundstück	1000
78. Grundstück	1000
79. Grundstück	1000
80. Grundstück	1000
81. Grundstück	1000
82. Grundstück	1000
83. Grundstück	1000
84. Grundstück	1000
85. Grundstück	1000
86. Grundstück	1000
87. Grundstück	1000
88. Grundstück	1000
89. Grundstück	1000
90. Grundstück	1000
91. Grundstück	1000
92. Grundstück	1000
93. Grundstück	1000
94. Grundstück	1000
95. Grundstück	1000
96. Grundstück	1000
97. Grundstück	1000
98. Grundstück	1000
99. Grundstück	1000
100. Grundstück	1000

SCOOTER VERMÄGUNG	
1. Scooter	1000
2. Scooter	1000
3. Scooter	1000
4. Scooter	1000
5. Scooter	1000
6. Scooter	1000
7. Scooter	1000
8. Scooter	1000
9. Scooter	1000
10. Scooter	1000
11. Scooter	1000
12. Scooter	1000
13. Scooter	1000
14. Scooter	1000
15. Scooter	1000
16. Scooter	1000
17. Scooter	1000
18. Scooter	1000
19. Scooter	1000
20. Scooter	1000
21. Scooter	1000
22. Scooter	1000
23. Scooter	1000
24. Scooter	1000
25. Scooter	1000
26. Scooter	1000
27. Scooter	1000
28. Scooter	1000
29. Scooter	1000
30. Scooter	1000
31. Scooter	1000
32. Scooter	1000
33. Scooter	1000
34. Scooter	1000
35. Scooter	1000
36. Scooter	1000
37. Scooter	1000
38. Scooter	1000
39. Scooter	1000
40. Scooter	1000
41. Scooter	1000
42. Scooter	1000
43. Scooter	1000
44. Scooter	1000
45. Scooter	1000
46. Scooter	1000
47. Scooter	1000
48. Scooter	1000
49. Scooter	1000
50. Scooter	1000
51. Scooter	1000
52. Scooter	1000
53. Scooter	1000
54. Scooter	1000
55. Scooter	1000
56. Scooter	1000
57. Scooter	1000
58. Scooter	1000
59. Scooter	1000
60. Scooter	1000
61. Scooter	1000
62. Scooter	1000
63. Scooter	1000
64. Scooter	1000
65. Scooter	1000
66. Scooter	1000
67. Scooter	1000
68. Scooter	1000
69. Scooter	1000
70. Scooter	1000
71. Scooter	1000
72. Scooter	1000
73. Scooter	1000
74. Scooter	1000
75. Scooter	1000
76. Scooter	1000
77. Scooter	1000
78. Scooter	1000
79. Scooter	1000
80. Scooter	1000
81. Scooter	1000
82. Scooter	1000
83. Scooter	1000
84. Scooter	1000
85. Scooter	1000
86. Scooter	1000
87. Scooter	1000
88. Scooter	1000
89. Scooter	1000
90. Scooter	1000
91. Scooter	1000
92. Scooter	1000
93. Scooter	1000
94. Scooter	1000
95. Scooter	1000
96. Scooter	1000
97. Scooter	1000
98. Scooter	1000
99. Scooter	1000
100. Scooter	1000

VERBODEN	
1. Verboten	1000
2. Verboten	1000
3. Verboten	1000
4. Verboten	1000
5. Verboten	1000
6. Verboten	1000
7. Verboten	1000
8. Verboten	1000
9. Verboten	1000
10. Verboten	1000
11. Verboten	1000
12. Verboten	1000
13. Verboten	1000
14. Verboten	1000
15. Verboten	1000
16. Verboten	1000
17. Verboten	1000
18. Verboten	1000
19. Verboten	1000
20. Verboten	1000
21. Verboten	1000
22. Verboten	1000
23. Verboten	1000
24. Verboten	1000
25. Verboten	1000
26. Verboten	1000
27. Verboten	1000
28. Verboten	1000
29. Verboten	1000
30. Verboten	1000
31. Verboten	1000
32. Verboten	1000
33. Verboten	1000
34. Verboten	1000
35. Verboten	1000
36. Verboten	1000
37. Verboten	1000
38. Verboten	1000
39. Verboten	1000
40. Verboten	1000
41. Verboten	1000
42. Verboten	1000
43. Verboten	1000
44. Verboten	1000
45. Verboten	1000
46. Verboten	1000
47. Verboten	1000
48. Verboten	1000
49. Verboten	1000
50. Verboten	1000
51. Verboten	1000
52. Verboten	1000
53. Verboten	1000
54. Verboten	1000
55. Verboten	1000
56. Verboten	1000
57. Verboten	1000
58. Verboten	1000
59. Verboten	1000
60. Verboten	1000
61. Verboten	1000
62. Verboten	1000
63. Verboten	1000
64. Verboten	1000
65. Verboten	1000
66. Verboten	1000
67. Verboten	1000
68. Verboten	1000
69. Verboten	1000
70. Verboten	1000
71. Verboten	1000
72. Verboten	1000
73. Verboten	1000
74. Verboten	1000
75. Verboten	1000
76. Verboten	1000
77. Verboten	1000
78. Verboten	1000
79. Verboten	1000
80. Verboten	1000
81. Verboten	1000
82. Verboten	1000
83. Verboten	1000
84. Verboten	1000
85. Verboten	1000
86. Verboten	1000
87. Verboten	1000
88. Verboten	1000
89. Verboten	1000
90. Verboten	1000
91. Verboten	1000
92. Verboten	1000
93. Verboten	1000
94. Verboten	1000
95. Verboten	1000
96. Verboten	1000
97. Verboten	1000
98. Verboten	1000
99. Verboten	1000
100. Verboten	1000

1.

2.

3.



Jedesmal, wenn Sie ein Grundstück kaufen, erhalten Sie von der Bank einen Vermögens-Chip.

Landen Sie mit Ihrer Spielfigur auf einem unverkauften Grundstück, so haben Sie 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. Außerdem erhalten Sie einen Vermögens-Chip.

Wenn Sie das Grundstück nicht kaufen, versteigert der Bankhalter die Karte (siehe **Auktionen**).

Das Grundstück 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 hat (sozusagen ein „Monopol“), da er diese Grundstücke mit Strandhäusern, Ferienanlagen oder neuen Gebäuden bebauen darf, wofür er mehr Miete erhält.



### AUKTIONEN

Wenn Sie ein Grundstück nicht kaufen möchten, versteigert der Bankhalter die Karte. Jeder kann mitsteigern – auch der Spieler, 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.

## 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 Sie auf einem Grundstück mit einem neuen Bauprojekt landen, sehen Sie auf der DVD nach, wie viel Miete Sie dafür bezahlen müssen.

Die Miete bei den farbigen (unbebauten) 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.



## DIE VERSORGUNGSWERKE

Die Versorgungswerke werden genauso verkauft und versteigert wie die farbigen Grundstücke.

Ist das Versorgungswerk, auf dem Sie landen, bereits verkauft, müssen Sie dem Eigentümer Miete bezahlen (die der Eigentümer verlangen muss). Die Höhe der Miete richtet sich nach den gewürfelten Augen (des Zuges, mit dem Sie auf dem Versorgungswerk gelandet sind).

Besitzt der Eigentümer nur ein Versorgungswerk, ist die Miete 4-mal so hoch, wie die Augen auf beiden Würfeln (multipliziert mit 10.000). Besitzt der Eigentümer beide Versorgungswerke, so ist die Miete 10-mal so hoch (multipliziert mit 10.000).



## DIE TRANSPORTUNTERNEHMEN

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

Gehört das Transportunternehmen, auf dem Sie gelandet sind, bereits einem anderen Spieler, müssen Sie ihm Miete bezahlen (die der Eigentümer verlangen muss). Die Höhe der Miete ist auf der Karte aufgedruckt, und sie hängt davon ab, wie viele Transportunternehmen der Eigentümer besitzt.



## STRANDHÄUSER BAUEN

Ein Spieler kann nur dann Strandhäuser auf Grundstücke bauen, wenn er alle Grundstücke dieser Farbgruppe besitzt. Der Preis für jedes Strandhaus steht auf der entsprechenden Besitztrectkarte.

- Strandhäuser (und Ferienanlagen sowie die vier neuen Bauprojekte) 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. Sie **müssen** gleichmäßig bauen: Sie dürfen erst dann auf ein Grundstück ein zweites Strandhaus bauen, wenn auf jedem anderen Grundstück der Farbgruppe bereits mindestens 1 Strandhaus steht.
- Sie dürfen so viele Gebäude kaufen und bauen, wie Sie sich leisten können!
- Ist ein Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek beliehen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.



## FERIENANLAGEN BAUEN

Wenn Sie auf alle Grundstücke einer Farbgruppe jeweils 4 Strandhäuser gebaut haben, dürfen Sie **eine** Ferienanlage kaufen. Geben Sie der Bank die



4 Strandhäuser des Grundstücks zurück und zahlen Sie dazu den Preis für die Ferienanlage (siehe Besitzrechtkarte). Auf jedes Grundstück darf nur **eine** Ferienanlage gebaut werden.

## NEUE BAUPROJEKTE

Neue Bauprojekte dürfen auf **unbebaute** (farbige) **Grundstücke** gebaut werden. Sobald Sie auf einem Grundstück ein neues Bauprojekt errichtet haben, darf darauf nichts weiteres gebaut werden.

Wenn Sie später auf einem Grundstück lieber Strandhäuser und Ferienanlagen bauen möchten, müssen Sie zuerst das Bauprojekt an die Bank zurück verkaufen, und zwar zur Hälfte des ursprünglichen Kaufpreises.

Jedes dieser neuen Bauprojekte bietet Ihnen besondere Vorteile:



**Park:** Achten Sie auf den Wetterbericht! Sonnenschein bringt Ihnen himmelhohe Mieten ein, und am Ende des Spiels erhalten Sie für Ihren Park sehr viele Vermögens-Chips.



**Pier:** Liegt das Kreuzfahrtschiff im Hafen? Wie ist das Wetter? Beides hat Einfluss darauf, wie viel Miete Sie für Ihr Grundstück mit Pier erhalten.



**Kasino:** Versuchen Sie Ihr Glück! Sie haben die Chance, hohe Mieten zu kassieren. Aber wenn Sie Pech haben, müssen Sie einem Spieler, der auf Ihrem Kasino landet, selbst noch etwas zahlen.



**Restaurant:** Wie gut ist Ihr Restaurant besucht? Je mehr Gebäude auf den umliegenden Grundstücken gebaut wurden, desto höher ist die Miete, die Sie für Ihr Grundstück mit Restaurant erhalten.

Wenn ein Spieler auf einem Grundstück mit Bauprojekt landet, finden Sie mit der DVD heraus, wie viel Miete er dafür bezahlen muss.

## 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, gedruckte Preis der entsprechenden Besitzrechtkarten.

## GELDMANGEL

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

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

## GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN

Unbebaute Grundstücke, Versorgungswerke und Transportunternehmen 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 irgendein 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.

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

### **Strandhäuser und neue Bauprojekte verkaufen**

Strandhäuser und neue Bauprojekte werden an die Bank zurück verkauft, und zwar zur Hälfte des ursprünglichen Kaufpreises. Strandhäuser müssen genauso gleichmäßig verkauft werden, wie sie gebaut wurden.

### **Ferienanlagen verkaufen**

Ferienanlagen werden an die Bank zurück verkauft, und zwar zum halben Kaufpreis der Ferienanlage plus dem halben Kaufpreis der vier Strandhäuser, die für den Kauf eingetauscht wurden.

Sie können eine Ferienanlage auch wieder in Strandhäuser zurückverwandeln, um sich Bargeld zu verschaffen. Dafür verkaufen Sie die Ferienanlage der Bank zum halben Kaufpreis zurück, und erhalten dafür wieder vier Strandhäuser für das Grundstück.



## **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.

### **Hypothek zurückzahlen**

Um eine Hypothek aufzulösen, zahlen Sie an die Bank den ursprünglichen Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen (aufgerundet zum nächsten Tausenderbetrag). Danach wird die Besitzrechtkarte wieder umgedreht, und Sie dürfen für das Grundstück wieder Miete verlangen.

### **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 (aufgerundet zum nächsten Tausenderbetrag) und die Hypothek aufrechterhalten. Die Hypothek kann dann später im Spiel wie gewohnt zurück bezahlt werden.

Sobald alle Grundstücke einer Farbgruppe hypothekfrei sind, kann der Eigentümer wieder damit beginnen, Gebäude 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, wird für bankrott erklärt. Das Spiel ist danach sofort zu Ende.

### **Schulden bei der Bank**

Übergeben Sie Ihren gesamten Besitz der Bank. Ihr Besitz wird in der Abschlusswertung nicht berücksichtigt.

## Schulden bei Mitspielern

Der Gläubiger erhält Ihr sämtliches Bargeld und Ihre sämtlichen Besitzrechtkarten. Falls irgendwelche dieser Grundstücke mit Hypotheken belastet sind, befolgt der Gläubiger die Spielregeln zum Thema *Hypotheken* (siehe oben).

## Spiel vorbei!

Gehen Sie ins Hauptmenü der DVD und wählen Sie *Spiel vorbei!* Alle Spieler (mit Ausnahme desjenigen, der bankrott ist) befolgen nun die Anweisungen für die Schlussabrechnung.

## EREIGNIS- UND GEMEINSCHAFTSFELDER

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, wählen Sie im DVD-Menü *Ereignisfeld* bzw. *Gemeinschaftsfeld*. Sehen Sie sich das Ereignis an, und führen Sie die entsprechenden Anweisungen aus. Falls Sie am Anfang aufgefordert werden, eine Auswahl zu treffen, dann tun Sie das und nehmen sich zusätzlich einen Vermögens-Chip.



### FREI PARKEN

„Frei Parken“ ist ein Ausruhfeld. Hier passiert gar nichts.

### ÜBER LOS GEHEN

Jedesmal, wenn Sie über LOS gehen oder darauf landen, erhalten Sie von der Bank \$ 200K Gehalt.

### IN EINEM ZUG ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN

Es ist möglich, dass ein Spieler in einem Zug zweimal sein Gehalt von \$ 200K erhält. Er landet zum Beispiel direkt nach LOS auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld und die DVD fordert ihn auf, bis auf LOS vorzurücken.

### DAS GEFÄNGNIS

#### Ins Gefängnis gehen

Sie werden in das Gefängnis geschickt:

- wenn Sie auf dem „Gehen Sie in das Gefängnis“-Feld landen; vielleicht lässt der Polizist Sie ja laufen! In diesem Fall sind Sie „nur zu Besuch“.
- wenn Sie die DVD aufgrund eines Ereignis- oder Gemeinschaftsfeldes ins Gefängnis schickt; oder
- wenn Sie während eines Zugs 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 erhält der Spieler trotzdem die Mieten für seine Grundstücke.

### Aus dem Gefängnis befreit werden

Durch diese Möglichkeiten kommen Sie aus dem Gefängnis frei:

- Sie zahlen \$ 50K Strafe und spielen beim **nächsten** Zug weiter;
- Der Polizist lässt Sie laufen und Sie spielen in der nächsten Runde weiter.
- Sie würfeln einen Pasch.

Wenn es Ihnen nach drei Zügen nicht gelungen ist, einen Pasch zu würfeln, zahlen Sie dem Bankhalter die \$ 50K Strafe und ziehen mit Ihrer Spielfigur um die Augenzahl des letzten Pasch-Versuchs weiter.

## 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. Der Polizist erhält pro Besucher \$ 50K von der Bank.

## KÜRZERES SPIEL

Sie können das Spiel jederzeit abbrechen. Wählen Sie im DVD-Menü den Punkt *Spiel vorbei!* und befolgen Sie die Anweisungen für die Schlussabrechnung. Der Spieler mit den meisten Vermögens-Chips hat gewonnen.

Bei technischen Schwierigkeiten sollte die DVD zunächst gereinigt werden. Dafür wischen Sie mit einem weichen Tuch in geraden Strichen von der Mitte der Disc nach außen. Sollte es danach immer noch Probleme beim Abspielen geben, wenden Sie sich bitte an unseren Verbraucherservice (Telefon: 02921-965 343).

© 2007 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

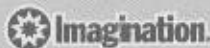
Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.

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 / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

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



040752479100 00

