



© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
 Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 99,
 D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich
 GmbH, Vienna Twin Tower, Wlenerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614.
 Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera
 da Hasbro Schweiz AG, Alte Brengartenstrasse 9, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
www.hasbro.de
www.monopoly.de



498482851000

040348285100

Schnappen Sie sich Ihren Pass und machen Sie sich auf die Reise!

Kaufen Sie auf Ihrer Tour um das Spielbrett so viele Sehenswürdigkeiten wie möglich, und kassieren Sie Miete von den anderen Spielern, die unterwegs bei Ihnen Rast machen.

Falls dies Ihr erstes MONOPOLY sein sollte, finden Sie ab Seite 5 die Standardregeln des Spiels, wie sie seit Generationen in der ganzen Welt gespielt werden. Danach lesen Sie bitte die folgenden Hinweise, die Ihnen erklären, was in dieser Ausgabe neu bzw. gleich geblieben ist.

DAS ZIEL DES SPIELS

Gewinnen Sie die Monopoly-Runde als reichster Spieler! Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle 22 Touristenattraktionen auf dem Spielbrett besucht bzw. in seinem Reisepass angekreuzt hat.

Wenn dies Ihr erstes Spiel ist...

Lösen Sie die Reisepässe vorsichtig aus ihren Kartonrahmen, und falten Sie sie in der Mitte zusammen.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Reisepass. Legen Sie die abwischbaren Stifte, mit denen Sie Ihre Reiseziele im Pass ankreuzen, so in die Mitte des Tisches, dass sie jeder Spieler gut erreichen kann.

Spielausstattung:

1 Spielbrett, 8 Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, 16 Ereigniskarten, 16 Gemeinschaftskarten, 1 Sortiereinsatz für den Bankhalter, 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld, 32 Herbergen, 12 Hotels, 6 Reisepässe, 2 abwischbare Stifte, 1 Reinigungstuch und 2 Würfel.

Was ist gleich?

Das Spiel folgt denselben Regeln, wie sie seit über sechzig Jahren von Millionen Menschen gespielt werden. Die Standardregeln haben sich also nicht geändert – aber alles andere!

Was ist neu?

Spieldauer: Eine Runde dieser Edition ist wesentlich kürzer als bei der Standard-Ausgabe.

Spielfiguren: Wählen Sie sich für Ihren Weg über das Spielbrett eine von acht verschiedenen Fortbewegungsmitteln aus, die jederzeit jeweils einen technischen Fortschritt bedeutet haben (siehe Seite 4).

Spielbrett: Die Felder zeigen unterschiedliche Touristenattraktionen aus der ganzen Welt. Wenn es Ihnen gelingt, als erster Spieler alle besucht zu haben, kassieren Sie einen Bonus von € 1.500 und beenden das Spiel. Im Zentrum des Spielfelds sehen Sie eine Weltkarte: Vergleichen Sie die verschiedenen Nummern mit den einzelnen Feldern und finden Sie heraus, wo sich Ihre Reiseziele befinden.

Besitzrechtkarten: Lesen Sie die wissenswerten Informationen auf diesen Karten, um mehr über Ihr jeweiliges Reiseziel zu erfahren.

Herbergen und Hotels: Bauen Sie auf Ihren Grundstücken Herbergen und Hotels, um Ihren Wert zu steigern. (Die Herbergen und Hotels ersetzen hier die Häuser und Hotels der üblichen Monopoly-Editionen.)

Flughäfen: Anstelle der bekannten Bahnhöfe erscheinen auf diesem Spielbrett die vier größten Flughäfen Europas. Sie können sie kaufen und von Ihren Mitspielern Miete kassieren, allerdings müssen Sie sie nicht in Ihrem Reisepass ankreuzen. Jedemal, wenn Sie auf einem Flughafen landen (ob er nun bereits jemandem gehört oder nicht), dürfen Sie „umsonst“ zu einem Reiseziel des Spielbretts Ihrer Wahl fliegen: Ihre Spielfigur bleibt auf dem Flughafenfeld stehen, aber Sie dürfen in Ihrem Reisepass ein beliebiges Ziel ankreuzen, das Sie vorher noch nicht erreicht hatten.

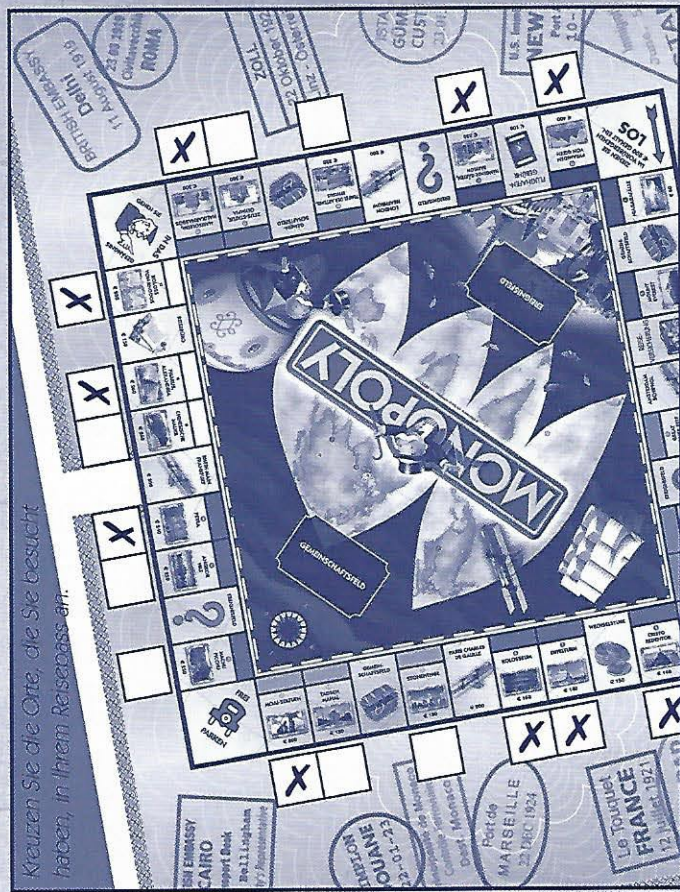
Hinweis: Das Ziel, das Sie durch Ihren „Freiflug“ in Ihrem Pass ankreuzen, dürfen Sie weder kaufen noch müssen Sie dafür Miete bezahlen, da Sie ja nicht tatsächlich mit Ihrer Spielfigur darauf gelandet sind.

Touristeneinrichtungen: Das Reisebüro und die Wechselstube ersetzen die klassischen Versorgungswerke (Wasser- und Elektrizitätswerk). Sie können Sie kaufen und dafür Miete kassieren, Sie müssen sie aber nicht in Ihrem Reisepass als besucht ankreuzen.

Ereignis- und Gemeinschaftskarten: Durch diese Karten könnten Sie zu anderen Punkten auf dem Spielbrett geschickt werden, es könnte sein, dass Sie für etwas Geld bezahlen müssen oder auch Geld dazuverdienen.

Reisepass: Kreuzen Sie in Ihrem Reisepass mit den in diesem Spiel enthaltenen, abwischbaren Stiften jede Touristenattraktion an (abgesehen von Flughäfen und Touristeneinrichtungen). Achten Sie darauf, dass Sie Ihre Kreuzchen nicht während des Spiels aus Versehen verwischen. Der erste Spieler, dem es gelingt, alle 22 Touristenattraktionen zu besuchen bzw. anzukreuzen, beendet das Spiel und kassiert einen Bonus von € 1.500! **Hinweis:** Vergessen Sie nicht die Besitztümer anzukreuzen, die Sie bei einer Auktion ersteigern oder automatisch erhalten, wenn Sie eine Kurzvariante spielen (siehe „Regeln für ein kürzeres Spiel“ auf Seite 11).

Reinigungstuch: Sobald die Monopoly-Runde beendet ist, wischen Sie mit diesem Tuch (nur für Handwäsche geeignet) die Kreuzchen von den Reisepässen ab. Damit sind sie für ein neues Spiel bereit!



Streitwagen

Im antiken Rom gehörten Wagenrennen zu den ältesten und beliebtesten Unterhaltungsereignissen. Sie reichen bis ins 6. Jahrhundert v. Chr. zurück. Anders als die militärisch genutzten Streitwagen, waren diese „Rennwagen“ leichter und kleiner gebaut, und sie wurden normalerweise von vier Pferden gezogen.

Kanu

Mehrere tausend Jahre lang haben die amerikanischen Ureinwohner Bäume gefällt und ausgehöhlt, um sie als Kanu zu nutzen. Um 1750 wurden Kanus zum beliebtesten Fortbewegungsmittel der Pelzhändler. Die erste, bekannte Kanufabrik entstand im kanadischen Quebec.

Heißluftballon

Die ersten Passagiere, die mit einem Heißluftballon reisten (eine Ente, ein Hahn und ein Schaf) stiegen am 19. September 1783 in den Himmel über Frankreich auf. Seit dieser Zeit ist die Fahrt mit dem Heißluftballon zu einem international ausgeübten Sport geworden.

Fahrrad

Das von Baron von Drais im Jahr 1817 entwickelte Fahrrad hatte zunächst keine Pedale und bestand aus Holz. Um vorwärts zu kommen, musste man es mit den Füßen antreiben!

Dampfzug

Einer der ersten und berühmtesten Dampfzüge wurde im Jahr 1825 von George Stephenson gebaut. Stephenson's Zug, den man liebevoll „Rakete“ nannte, gewann das Rainhill-Rennen, das veranstaltet wurde um herauszufinden, welcher Zug sowohl Passagiere als auch Frachten befördern konnte.

Klipper

Klipper wurden in Amerika von 1845 bis 1859 gebaut und erfreuten sich in Piraten- und Seeräuberkreisen großer Beliebtheit. Diese Schiffsform wurde später auch außerhalb der USA gebaut. Der einzige, bis heute erhaltene Tee-Klipper – die „Cutty Sark“ – kann heute im britischen Greenwich besichtigt werden.

Flugzeug

Am 17. Dezember 1903 startete Orville Wright den ersten Flug mit einem motorisierten Flugzeug, das er mit Hilfe seines Bruders Wilbur konstruiert und gebaut hatte. Die Erfindungen der Gebrüder Wright gelten als Pionierarbeit im gesamten Bereich der Luftfahrtindustrie.

Automobil

Das erste Automobil, das in größeren Mengen fabriziert wurde, war das Ford T-Modell. Zwischen 1909 und 1927 wurden 15 Millionen Autos dieses Typs gebaut! Davor wurden Automobile nur per Hand hergestellt, wodurch der Luxus dieses Fortbewegungsmittels nur der reichen Oberklasse vorbehalten war.

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 Häusern und Hotels 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 Ereignis- und Gemeinschaftskarten müssen immer befolgt werden. Manchmal wandern Spieler auch in das Gefängnis.

ZIEL DES SPIELS

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

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Sortieren Sie die Häuser, Hotels, Besitzrechtkarten und das Geld (nach Werten) in die dafür vorgesehenen Fächer des Schachteileinsatzes.
2. Die Ereignis- und Gemeinschaftskarten 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

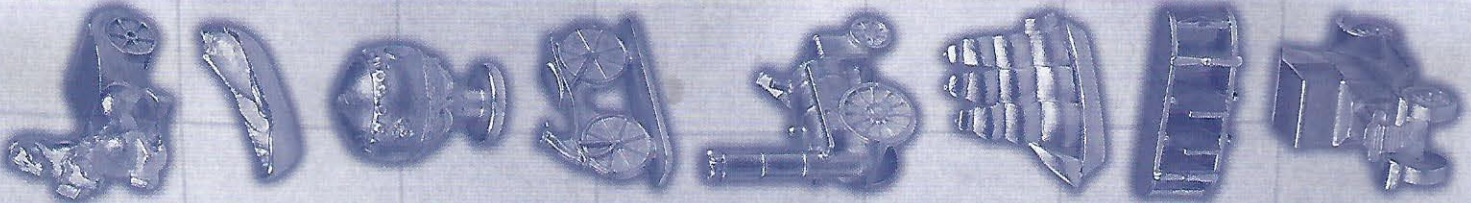
Die Spieler wählen einen Bankhalter. Bei mehr als fünf Spielern kann der Bankhalter wählen, ob er mitspielt oder nur als Bankhalter fungiert.

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, Häuser und Hotels, 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 – linksherum.



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 (Straßen oder andere Besitztümer) kaufen;
- Miete bezahlen, falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt;
- Steuern bezahlen;
- eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen;
- ins Gefängnis gehen;
- auf dem Frei Parken-Feld ausruhen;
- sein Gehalt – € 200 – einzuziehen;
- im Gefängnis "Nur zu Besuch" sein

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 Feld "LOS" 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 Gemeinschafts- oder Ereignisfeld dahinter landet und dort die Karte "Rücke vor bis auf LOS!" zieht.

Grundstücke kaufen

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem unverkauften Grundstück (kein anderer Spieler hält die Besitzrechtkarte), so hat er die erste Chance, das Grundstück zu kaufen. 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 miteigern – 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 (Straßen) 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 Straßen verdoppelt sich, wenn ein Spieler alle Straßen einer Farbe besitzt. Dies gilt auch, wenn andere Straßen 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 Häusern oder einem Hotel erhöht sich die Miete für eine Straße ganz erheblich.

Landen auf dem Wasser- oder Elektrizitätswerk

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. Würde ein Spieler durch eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte hierfür geschickt, so muss er beide Würfel werfen, um die Höhe der Miete zu bestimmen.

Landen auf Bahnhöfen

Wer als erster auf einem Bahnhof landet, hat die Chance, ihn zu kaufen. Andernfalls versteigert die Bank diesen Bahnhof sofort. Es gelten die gleichen Bedingungen wie für normale Grundstücke (Straßen). Gehört der Bahnhof 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 Bahnhöfe der Eigentümer besitzt.

Landen auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld

Landet man mit seiner Spielfigur auf einem dieser Felder, zieht man die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel. Diese Karten können verlangen, dass Sie:

- Ihre Spielfigur bewegen;
- Geld bezahlen müssen – z.B. Steuern;
- Geld erhalten;
- in das Gefängnis gehen müssen;
- aus dem Gefängnis freikommen.

Sie müssen 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 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 geschickt werden!

Landen auf einem Steuerfeld

Der Betrag muss sofort bar an die Bank gezahlt werden.

Frei Parken

„Frei Parken“ ist ein Ausrufwort. Hier passiert gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).

Das Gefängnis

Man landet im Gefängnis, wenn man:

- auf das Feld „Gehe in das Gefängnis“ kommt, oder
- eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte „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 Häuser und/oder Hotels 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.

Häuser

Ein Spieler kann nur dann Häuser an Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt. Häuser erhöhen die Miete, die der Eigentümer verlangen kann, erheblich. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtkarte der Straße. Häuser 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. Häuser müssen gleichmäßig gebaut werden:

Wenn ein Spieler ein Haus kauft, kann er es an irgendeiner Straße seiner Farbgruppe bauen. Kauft er ein zweites Haus, muss er es an einer noch unbebauten Straße dieser Gruppe bauen oder an einer Straße einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Insgesamt dürfen an jeder Straße bis zu 4 Häuser gebaut werden. Genau wie der Aufbau der Häuser gleichmäßig sein muss, hat auch der Abbau gleichmäßig zu erfolgen; d.h. ein Spieler, der aus Geldmangel Häuser an die Bank zurückgibt, darf dies auch nur gleichmäßig verteilt über die Straßen einer Farbgruppe tun. Ist ein Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek belegen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

Hotels

Wenn ein Spieler an allen Straßen einer Farbgruppe 4 Häuser gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel kaufen. Ein Hotel kostet 4 Häuser (die gibt er sofort an die Bank zurück) plus den Preis für ein weiteres Haus – siehe Besitzrechtkarte. Der Spieler kann das Hotel an irgendeiner Straße dieser Gruppe aufstellen. An jeder Straße kann nur ein Hotel 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. Ebenso gilt, dass ein Spieler kein Hotel an die Bank zurückverkaufen kann, wenn nicht genügend Häuser vorhanden sind, die das Hotel 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 Straßen, das Elektrizitäts- und das Wasserwerk sowie Bahnhöfe 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 keine Straße 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 nur den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Alle Häuser und Hotels (1 Hotel = 5 Häuser) 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.

Falls notwendig, können Hotels in Häuser zurückverwandelt werden, um sich Bargeld zu verschaffen. Das Hotel wird an die Bank zurückgegeben; der Spieler erhält dafür 4 Häuser plus den halben Kaufpreis des Hotels.

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

Hypotheken

Wer kein Bargeld mehr besitzt, aber Geld bezahlen muss, kann sich durch die Aufnahme von Hypotheken Geld beschaffen. 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.

Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben 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 Besitztum überfragen 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 Hypothekensumme.

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

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

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. Häuser und Hotels 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 Häuser verkauft und sein Besitztum hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Meistbietenden. Häuser und Hotels 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 Straßen). 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.

REGELN FÜR EIN KÜRZERES SPIEL

Dieses Kurzspiel unterscheidet sich in drei Punkten vom normalen Spiel:

1. Während der **VORBEREITUNG** des Spiels werden die Besitzrechtkarten gemischt. Der Spieler links vom Bankhalter hebt ab. Dann teilt der Bankhalter reihum je 2 Besitzrechtkarten an jeden Spieler aus (auch an sich selbst; wenn er mitspielt). Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Das Spiel fängt an wie im Standardspiel.
2. Ein Hotel entspricht in dieser Version nur 4 Häusern, d.h. wenn 3 Häuser gebaut sind, können diese zurückgegeben werden und für den zusätzlichen Preis eines Hauses ein Hotel gekauft werden. Die Miete bleibt so erhalten wie aufgedruckt. Wird ein Hotel verkauft, so nur zum halben Preis – der hier ein Haus weniger beträgt.
3. **ENDE DES SPIELS.** Der erste Spieler, der Bankrott geht, scheidet wie üblich 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 (das kann die Bank oder ein anderer Spieler sein).
Alle noch im Spiel verbliebenen Spieler zählen ihr Vermögen:
 1. ihr Bargeld,
 2. ihre Grundstücke mit dem Wert, der auf dem Spielplan angegeben ist;
 3. alle beliehenen Grundstücke zum halben Preis;
 4. Häuser zu ihrem Kaufpreis;
 5. Hotels zu ihrem Kaufpreis (mit dem Wert der beim Hotelkauf zurückgegebenen 3 Häuser).

Der reichste Spieler gewinnt!

SPIELVARIANTE MIT ZEITLIMIT

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 gewinnt. 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.

Hinweis: Denken Sie daran, die Besitzrechtkarten, die Ihnen zu Anfang der Kurzspiele ausgeteilt werden, in Ihrem Reisepass anzukreuzen.