

AUFBAU NACH WUNSCH

Konstruieren Sie den Spielplan nach Ihren eigenen Vorstellungen!

Aufbau für Anfänger (Seite 4)

1. Ersetzen Sie die in der Abbildung gezeigten Doppel-Stadtteilfelder durch Stadtteilfelder mit anderen Farben. Die Doppelfelder mit BAUGENEHMIGUNG und einem dunkelblauen Stadtteil LASSEN SIE WEG.
2. Folgen Sie der Anordnung der Felder. Die Einzelteile (LOS, Gefängnis, etc.) dürfen Sie untereinander austauschen.

Aufbau für Fortgeschrittene (Seite 16)

1. Verwenden Sie die in der Abbildung gezeigten Felder und ordnen Sie sie so an, wie es Ihnen gefällt.
2. Achten Sie darauf, dass zwischen den Einzelfeldern (LOS, Gefängnis, etc.) jeweils 2 Doppelfelder liegen. Dazu gehören auch die Doppelfelder mit BAUGENEHMIGUNG und einem dunkelblauen Stadtteil.
3. Verteilen Sie die beiden Brücken gleichmäßig über Ihrem Plan (wie unten gezeigt).

Aufbau für Experten (Seite 18)

1. Verwenden Sie alle Felder, und ordnen Sie die Doppelfelder so an, wie es Ihnen gefällt.
2. Achten Sie darauf, dass zwischen den Einzelfeldern (LOS, Gefängnis, etc.) jeweils 3 Doppelfelder liegen.

Fügen Sie die 2 Bahnhofsfelder ein, um den Rundweg zu unterbrechen!

Und das geht so:

1. Wählen Sie einen Aufbau: Anfänger, Fortgeschritten, Experte oder eine von den oben beschriebenen Alternativen.
2. Sie befolgen zwar die gezeigte Reihenfolge der Felder, bilden aber eine andere Form. Sie dürfen den Weg an beliebigen Stellen unterbrechen. Zum Beispiel: nach dem LOS-Feld, neben dem Gefängnis oder zwischen Stadtteilfeldern.
3. Bringen Sie an jedem Ende des Wegs einen Bahnhof an.
4. Spielen Sie nach den üblichen Regeln. Sobald Sie mit Ihrer Spielfigur einen Bahnhof erreichen, springen Sie direkt zum anderen Ende des Wegs und setzen Ihren Zug fort. Die Bahnhofsfelder werden dabei nicht mitgezählt.



Der MONOPOLY-Name und das dazugehörige Logo, die Gestaltung des Spielplans, Name und Figur des MR. MONOPOLY sowie alle Elemente des Spielplans und die Spielfiguren sind eingetragene Marken von Hasbro für das MONOPOLY-Gesellschaftsspiel inklusive Spielausstattung.

© 2009 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.

Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore:

Hasbro Schweiz AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel. 041 766 83 00

www.hasbro.de www.monopoly.com



0310 18361 100



MONOPOLY

Das berühmte Spiel um den großen Deal

Der Spielplan zum Selberbauen!

Zusatzgebäude, Brücken und variable Spieldauer!



Spielausstattung

12 Doppel-Stadtteilfelder, 4 Brücken, 4 Einzelfelder,
2 Bahnhofsfelder, 6 Spielfiguren, 91 Gebäude,
22 Stadtteilkarten, 17 Ereigniskarten, 4 Übersichtskarten,
2 Würfel, 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld und Aufbauvorlage.

ALTER
8+



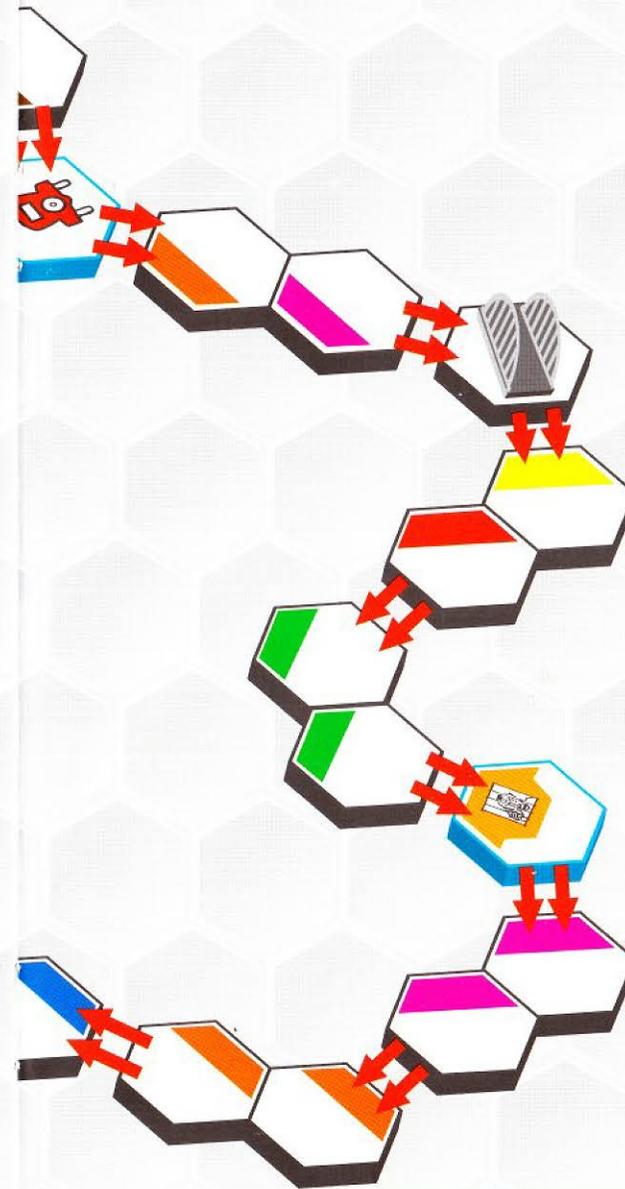
DAS SPIEL



Lesen Sie die gesamten Spielregeln aufmerksam durch, bevor Sie anfangen, denn in dieser Version gibt es einige Unterschiede zum klassischen MONOPOLY. Üben Sie den Spielverlauf in einer Proberunde mit dem **Aufbau für Anfänger**.

INHALT

	SEITE
WAS IST NEU?	3
SIE BAUEN DEN SPIELPLAN!	3
AUFBAU FÜR ANFÄNGER	4 - 5
DER SPIELABLAUF	6 - 7
GEBÄUDE (WOHN- & INDUSTRIEGEBÄUDE)	8
STADION, WOLKENKRATZER & MONOPOLY-TOWER.....	9
BAUGENEHMIGUNG, BONUS- & STÖRGEBÄUDE	10 - 11
MIETE	12
DEALS	13
AUKTIONEN	13
HYPOTHEKEN	13
GEFÄNGNIS	14
EREIGNISKARTEN	14
ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN.....	14
BANKROTT	15
ENDE DES SPIELS.....	15
AUFBAU FÜR FORTGESCHRITTENE	16 - 17
AUFBAU FÜR EXPERTEN	18 - 19
AUFBAU NACH WUNSCH	20



Sie möchten Ihren Spielplan noch schwieriger bauen? Fügen Sie Bahnhöfe ein! Siehe Seite 20.

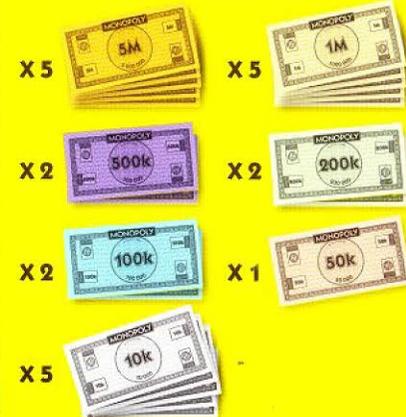
Für dieses Spiel brauchen Sie alle Gebäude.



Legen Sie die Ereigniskarten verdeckt neben den Spielplan.



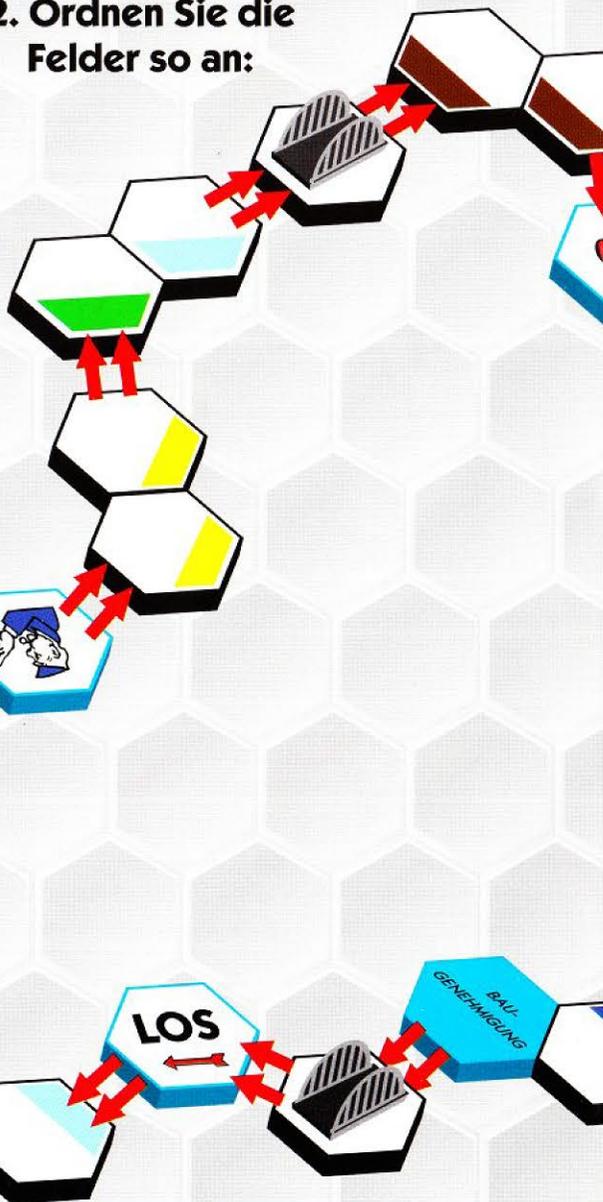
Jeder Spieler erhält dieses Startkapital:



1. Sie brauchen alle Felder, bis auf die Bahnhöfe.



2. Ordnen Sie die Felder so an:



Sie möchten sich Ihren eigenen Spielplan ausdenken? Dann machen Sie mit dem Aufbau nach Wunsch weiter! Siehe Seite 20.

WAS IST NEU?



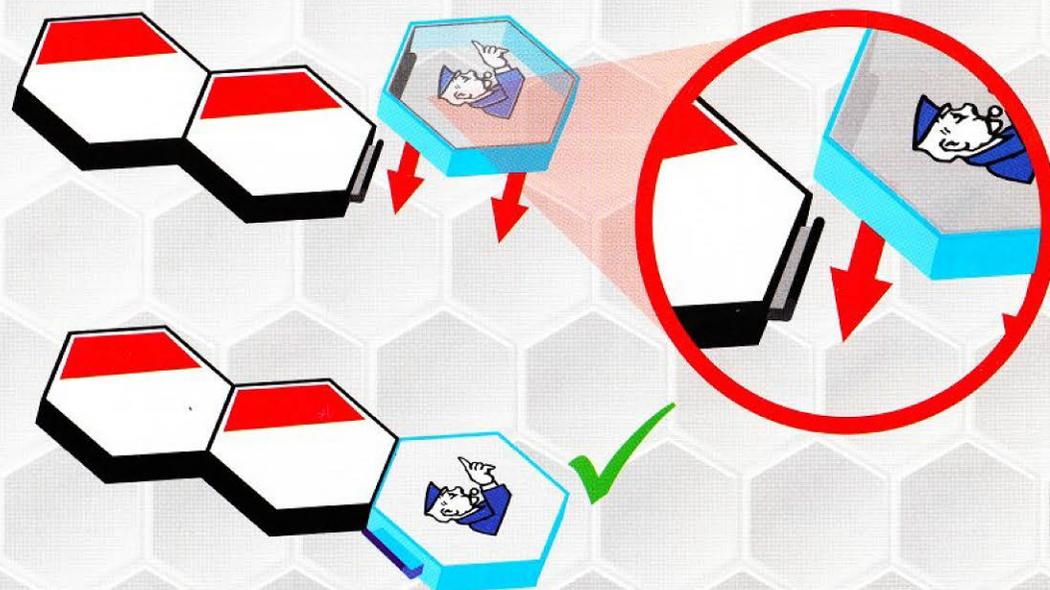
Mit U-Build spielen Sie so, wie Sie es möchten! Suchen Sie sich den passenden Aufbau für Ihr MONOPOLY aus, denn damit entscheiden Sie selbst, wie lange das Spiel dauert. Ziehen Sie über den Weg, kaufen Sie Stadtteile und erbauen Sie die Monopoly-Großstadt. Wenn Sie auf einem Stadtteil ohne Besitzer landen, können Sie ihn kaufen oder versteigern lassen. Sobald Sie einen Stadtteil besitzen, bebauen Sie ihn mit Wohnblocks oder Industriegebäuden. Aber hüten Sie sich vor Störgebäuden, die den Mietwert Ihrer Stadtteile in den Keller stürzen lassen!

Wählen Sie Ihren Aufbau und stecken Sie die Felder zusammen: Dann geht's LOS!

SIE BAUEN DEN SPIELPLAN!



1. Suchen Sie einen Aufbau aus: für Anfänger, Fortgeschrittene oder Experten, oder bauen Sie nach Ihrer eigenen Vorstellung! Für Ihre erste Runde MONOPOLY U-Build sollten Sie den Anfänger-Aufbau verwenden.
2. Bauen Sie Ihren Spielplan nach der Abbildung auf. Die Teile werden wie gezeigt zusammengesteckt.



DER SPIELABLAUF

1. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das LOS-Feld.
2. Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Der Bankhalter verwaltet das Spielgeld, die Stadteilkarten und die Gebäude.
3. Jeder Spieler wirft beide Würfel (bzw. nur einen Würfel in der Anfänger-Variante). Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

WENN SIE AM ZUG SIND



WO SIND SIE GELANDET?

<p>STADTEIL OHNE BESITZER: Kaufen Sie ihn von der Bank ODER rufen Sie ihn zur Versteigerung auf (siehe Seite 13).</p> 	<p>STADTEIL MIT BESITZER: Zahlen Sie dem Besitzer Miete (siehe Seite 12).</p> 	<p>EIGENER STADTEIL: Es passiert nichts. (Aber Sie dürfen bauen, wenn Sie möchten.)</p> 	<p>BAUGENEHMIGUNG Bauen Sie ein Störgebäude ODER ein Bonusgebäude, ODER rücken Sie ein Störgebäude um 1 Feld weiter (siehe Seite 10).</p> 
--	--	--	---

GELDMANGEL

Wenn Sie nicht mehr genügend Bargeld haben, können Sie sich auf diese Weise welches beschaffen:

- Hypotheken auf Stadteile aufnehmen
- Stadteile an andere Spieler verkaufen

BANKROT

Wenn Sie mehr Geld schulden, als Sie aufbringen können, sind Sie bankrott, und das Spiel ist vorbei (siehe unten „Ende des Spiels“).

SCHULDEN BEI DER BANK

Geben Sie Ihre Stadteilkarten an den Bankhalter zurück.

SCHULDEN BEI EINEM ANDEREN SPIELER

Der andere Spieler erhält Ihr restliches Bargeld und Ihre unbelasteten Stadteilkarten. Beides wird bei der Endabrechnung seinem Gesamtvermögen hinzugefügt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler bankrott geht. Danach errechnet jeder der übrigen Spieler sein Gesamtvermögen:

1. Das Bargeld.
2. Der aktuelle Mietwert der Stadteile (der aktuelle Mietwert ist der Betrag, den ein anderer Spieler zahlen müsste, wenn er auf dem Feld landet – siehe Seite 12). Mit Hypotheken belastete Stadteile zählen nicht.
3. Bargeld plus Mietwerte ergeben Ihr Gesamtvermögen.

Der reichste Spieler hat gewonnen!

GEFÄNGNIS

So landen Sie im Gefängnis:

- Sie landen auf dem „Gehen Sie in das Gefängnis“-Feld.
- Sie ziehen eine Ereigniskarte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- Sie würfeln in Ihrem Zug dreimal hintereinander einen Pasch (bzw. eine 6 in der Anfänger-Variante).

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 für unbelastete Stadtteile und er kann an Auktionen teilnehmen, allerdings darf er keine Störgebäude bauen oder weiterrücken.

So kommen Sie aus dem Gefängnis frei:

Sie bleiben drei Runden lang im Gefängnis, werfen aber jedes Mal, wenn Sie am Zug sind, die (bzw. den) Würfel. Es gibt drei Möglichkeiten, wie Sie schneller aus dem Gefängnis frei kommen.

- Sie warten auf Ihren nächsten Zug und zahlen eine Strafe von $\text{M}500\text{k}$. Danach dürfen Sie würfeln und weiterziehen.
- Sie setzen eine "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte ein.
- Sie würfeln einen Pasch (bzw. eine 6 in der Anfänger-Variante).

Wenn es Ihnen nach drei Zügen nicht gelungen ist, einen Pasch (bzw. eine 6) zu würfeln, zahlen Sie dem Bankhalter die Strafe von $\text{M}500\text{k}$ und ziehen mit dem Wurf Ergebnis Ihres dritten Paschversuchs weiter.



EREIGNISKARTEN

- Wenn Sie auf einer **heruntergeklappten** Brücke landen, klappen Sie sie hoch. Ist die Brücke **hochgeklappt**, zahlen Sie $\text{M}1\text{M}$, klappen die Brücke herunter und ziehen eine Ereigniskarte.
- Auf den meisten Karten stehen zwei Ereignisse: eins für eine hochgeklappte Brücke und eins für eine heruntergeklappte Brücke. Führen Sie also das Ereignis aus, dass der neuen Position der Brücke entspricht.
- Sollten Sie das Ereignis nicht ausführen können (weil Sie z. B. keine Stadtteile besitzen, aber eine **KOSTENLOS BAUEN**-Karte ziehen), schieben Sie die Karte wieder unter den Stapel zurück und tun gar nichts. Pech gehabt!



ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN

Es ist möglich, dass Sie in einem Zug zweimal Ihr Gehalt von $\text{M}2\text{M}$ erhalten: Zum Beispiel ziehen Sie direkt hinter dem LOS-Feld eine Ereigniskarte, die verlangt, dass Sie direkt auf LOS springen.



DAS SPIEL GEWINNEN



Kaufen Sie Stadtteile und bebauen Sie sie, um dafür möglichst viel Miete zu kassieren. Das Spiel endet, sobald ein Spieler bankrott ist. Wer dann das größte Vermögen angehäuft hat, hat gewonnen. Siehe Seite 15 „Ende des Spiels“.



4. WENN SIE MÖCHTEN, rücken Sie ein Störgebäude um 1 oder 2 Felder weiter.
Preis: $\text{M}1\text{M}$ pro Feld.
Siehe Seite 11.

5. IHR ZUG IST BEENDET.

FREI PARKEN

Es passiert nichts. Aber Sie dürfen:

- bauen
- Miete kassieren



BRÜCKE

Wenn die Brücke **OBEN** ist, zahlen Sie $\text{M}1\text{M}$, klappen die Brücke runter und ziehen eine Ereigniskarte. Wenn die Brücke **UNTEN** ist, klappen Sie sie hoch und ziehen eine Ereigniskarte (siehe Seite 14).



GEHEN SIE IN DAS GEFÄNGNIS

Gehen Sie direkt in das Gefängnis. Wenn Sie dabei über LOS kommen, erhalten Sie kein Gehalt (siehe Seite 14).



ACHTUNG!

WEITERE AKTIONEN FÜR IHREN ZUG!

Diese drei Situationen können in **jedem** Zug eintreten (zusätzlich zu Ihrem Grundzug).

SIE HABEN:

EINE BRÜCKE ÜBERQUERT?

Wenn sie **OBEN** ist, zahlen Sie $\text{M}1\text{M}$ an die Bank und klappen die Brücke im Vorübergehen herunter. Wenn sie **UNTEN** ist, gehen Sie einfach darüber.

(Siehe unten links, falls Sie direkt auf einer Brücke landen.)



DAS LOS-FELD PASSIERT?

Die Bank zahlt Ihnen ein Gehalt von $\text{M}2\text{M}$.



EINEN PASCH GEWÜRFELT?

Sie sind direkt noch einmal am Zug. (Wenn Sie 3 Mal hintereinander einen Pasch würfeln, müssen Sie ins Gefängnis!)



GEBÄUDE



Sobald Sie einen Stadtteil besitzen, dürfen Sie Gebäude darauf errichten!

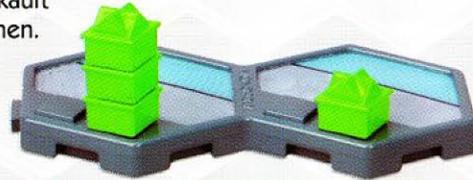
Sie brauchen keine vollständige Farbgruppe, um bauen zu können.

- Jeder Stadtteil darf mit bis zu 8 Blocks bebaut werden, um seinen Mietwert zu erhöhen.
- Sie dürfen pro Zug bis zu 3 Blocks für einen Ihrer Stadtteile kaufen.

Anfänger-Variante: Sie dürfen nur Wohnblocks bauen.

Fortgeschrittene & Experten: Sie dürfen Wohnblocks, Industrieblocks oder eine Kombination aus beidem bauen.

- Stapeln Sie die jeweils passenden Blocks aufeinander.
- Gebäude dürfen weder an die Bank zurückverkauft werden noch in einen anderen Stadtteil umziehen.



STADTTEIL WÄCHTERSHAUSEN	
GRUNDMIETE $\text{€}100\text{k}$	MIETE
BLOCKS	$\text{€}500\text{k}$
1	$\text{€}1\text{M}$
2	$\text{€}2\text{M}$
3	$\text{€}3\text{M}$
4	$\text{€}4\text{M}$
5	$\text{€}5\text{M}$
6	$\text{€}6,5\text{M}$
7	$\text{€}8\text{M}$
8	$\text{€}9\text{M}$
GEBÄUDEPREISE	
Wohnhaus	= $\text{€}1\text{M}$ pro Block
Industriegebäude	= $\text{€}2\text{M}$ pro Block
Wolkenkratzer	= $\text{€}3\text{M}$

Die Gebäudepreise stehen auf den jeweiligen Stadtteilkarten.

TIPP!

Schützen Sie die Blocks auf Ihren Stadtteilen, indem Sie daneben Bonusgebäude errichten. Niemand darf neben einen Stadtteil, an dem ein Bonusgebäude steht, ein Störgebäude stellen (siehe Seite 10).

WOHNHÄUSER (GRÜN)



- Wohnhäuser sind billiger als Industriegebäude.
- Wenn ein anderer Spieler neben Ihren Stadtteil ein Störgebäude stellt, verlieren Ihre Wohnblocks ihren Mietwert (siehe „Störgebäude“ auf Seite 11).

INDUSTRIEGEBÄUDE (GRAU)



- Industriegebäude sind teurer als Wohnhäuser.
- Industriegebäude sind vor Störgebäuden **sicher**. Wenn ein anderer Spieler neben Ihren Stadtteil ein Störgebäude stellt, behalten alle Industriegebäude dieses Stadtteils ihren Mietwert.

DEALS



Die Spieler können untereinander Deals abschließen, um sich mehr Geld zu verschaffen oder die Stadtteile zu ergattern, die sie noch haben möchten. Wenn Sie in Ihrem Deal einen Stadtteil tauschen oder verkaufen, müssen alle Gebäude darauf bzw. daneben stehen bleiben.

Deals mit Stadtteilen, an denen Sondergebäude stehen

- Wenn Sie einen Stadtteil mit Stadion hergeben, verlieren Sie Ihr zusätzliches Gehalt von $\text{€}1\text{M}$, wenn Sie über LOS gehen. Diesen Bonus erhält ab sofort der neue Besitzer.
- Wenn Sie einen Stadtteil mit Wolkenkratzer hergeben, gilt dieser Wolkenkratzer immer noch für alle Stadtteile dieser Farbgruppe (und nicht nur für die Stadtteile des neuen Besitzers). Die Mietverdopplung gilt also für alle Stadtteile dieser Farbgruppe, die Ihnen und dem neuen Eigentümer des Wolkenkratzers gehören.
- Wenn Sie einen Stadtteil mit dem Monopoly-Tower hergeben, darf der neue Besitzer für alle seine Stadtteile die doppelte Miete verlangen – aber Sie dürfen das nicht mehr!



AUKTIONEN

- Wenn Sie auf einem Stadtteil landen, den Sie nicht kaufen möchten, wird er versteigert.
- Der Spieler, der auf dem Stadtteil gelandet ist, startet mit einem Gebot von mindestens $\text{€}10\text{k}$.
- Alle Spieler dürfen mitbieten, auch der, der die Auktion ausgerufen hatte.
- Es gibt keine Zeitbegrenzung: Die Spieler rufen so lange ihre Gebote, bis das Höchstgebot feststeht.
- Der Meistbietende erhält den Stadtteil und zahlt den gebotenen Betrag an die Bank.



HYPOTHEKEN

Hypothek aufnehmen

Der Hypothekenwert entspricht der aktuellen Miete des Stadtteils. Dabei werden nur Wohn- und Industriegebäude berücksichtigt; Wolkenkratzer und der Monopoly-Tower haben keinen Einfluss auf den Mietwert.

Drehen Sie die Stadtteilkarte auf ihre Rückseite und lassen Sie sich den Hypothekenbetrag vom Bankhalter auszahlen. Alle Gebäude bleiben auf dem Stadtteil stehen.

Für Stadtteile, die mit Hypotheken belastet sind, darf keine Miete kassiert werden.



Hypothek auflösen

Wenn Sie eine Hypothek später im Spiel wieder auflösen möchten, zahlen Sie dem Bankhalter den aktuellen Mietbetrag zurück (d.h. die volle Hypothekensumme). Danach dürfen Sie für den Stadtteil sofort wieder Miete kassieren oder Gebäude darauf errichten.

MIETE BERECHNEN



Wenn ein anderer Spieler auf einem Ihrer Stadtteile landet, überprüfen Sie die folgenden Punkte, um die geschuldete Miete zu ermitteln:

Keine Gebäude? Verlangen Sie nur die Grundmiete.

Wohnhäuser und/oder Industriegebäude?

Zählen Sie, wie viele **BLOCKS** auf dem Stadtteil stehen und verlangen Sie den entsprechenden Mietpreis der Stadtteilkarte.

Störgebäude? Zählen Sie **nur** die Blocks der Industriegebäude.

Steht an einem Stadtteil dieser Farbgruppe ein Wolkenkratzer ODER der Monopoly-Tower? Verdoppeln Sie die Miete! (Sollten Sie einen Wolkenkratzer UND den Monopoly-Tower besitzen, dürfen Sie trotzdem nur einmal verdoppeln.)

Kann sich der Spieler, der auf Ihrem Stadtteil gelandet ist, die Miete nicht leisten, muss er auf einen seiner eigenen Stadtteile eine Hypothek aufnehmen oder mit Ihnen einen Deal machen, um sich Geld zu verschaffen.

STADTTIL KARGENFELD	
GRUNDMIETE = 100€	
BLOCKS	MIETE
1	1100€
2	1200€
3	1400€
4	1600€
5	1800€
6	2100€
7	2400€
8	2800€
GEBÄUDEPREISE	
Wohnhaus	= 1500€ pro Block
Industriegebäude	= 1100€ pro Block
Wolkenkratzer	= 4200€

BERECHNUNGSBEISPIEL:

Ihnen gehören die Stadtteile Marktkai, Wächtershausen und Gerberheim. Ein Mitspieler landet auf dem Marktkai.

Dort stehen:

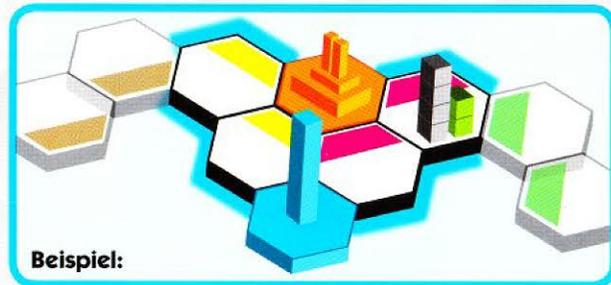
2 Wohnblocks, die durch ein Störgebäude (Kraftwerk) wertlos sind. Mietwert = 100

4 Industrieblocks. Mietwert = 13.5M

1 Wolkenkratzer neben Gerberheim, das zur selben Farbgruppe gehört:

Die Miete wird verdoppelt. $2 \times 13.5m = 27M$

GESAMTMIETE: 27M



Beispiel:

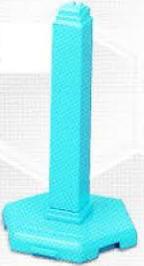
SIE BESITZEN 2 ODER MEHR STADTTTEILE DERSELBEN FARBE?

Bauen Sie darauf ein Stadion, einen Wolkenkratzer oder den Monopoly-Tower!

WOLKENKRATZER – PREIS: SIEHE STADTTTEIL-KARTE

Durch den Bau eines Wolkenkratzers verdoppeln Sie den Mietwert aller Ihrer Stadtteile dieser Farbgruppe.

- **Sobald Ihnen alle Stadtteile einer Farbgruppe gehören**, errichten Sie neben einem dieser Stadtteile einen Wolkenkratzer. Im selben Zug dürfen Sie allerdings keine Wohn- oder Industrieblocks mehr bauen.
- Pro Farbgruppe darf höchstens ein Wolkenkratzer gebaut werden.
- **Der Wolkenkratzer verdoppelt sofort den Mietwert aller Stadtteile dieser Farbgruppe.**
- Wenn Ihr Wolkenkratzer an den Stadtteil eines anderen Spielers grenzt, wird dessen Mietwert dadurch nicht verändert (siehe „Miete berechnen“ auf Seite 12).



STADION – PREIS: 2M

NUR FORTGESCHRITTENE & EXPERTEN



Kaufen Sie ein Stadion, um Ihr Einkommen zu erhöhen. Es gibt nur eines im Spiel – also sollten Sie es sich schnell sichern!

- **Sobald Sie 2 Stadtteile derselben Farbe besitzen**, dürfen Sie in Ihrem Zug neben einen davon das Stadion stellen. Im selben Zug dürfen Sie allerdings keine Wohn- oder Industrieblocks mehr bauen.
- Jedes Mal, wenn Sie über LOS gehen, erhalten Sie 1M zusätzlich zu Ihrem normalen Gehalt (also insgesamt 3M).
- Das Stadion erhöht **nicht** den Mietwert eines Stadtteils.
- Das Stadion ist **kein** Bonusgebäude und schützt daher Ihre Stadtteile **nicht** vor Störgebäuden.

MONOPOLY TOWER – PREIS: 7M

NUR FORTGESCHRITTENE & EXPERTEN



Wenn Ihnen alle Stadtteile **ZWEIER** Farbgruppen gehören, dürfen Sie den Monopoly-Tower kaufen und neben irgendeinen Stadtteil dieser beiden Farbgruppen stellen.

- Der Monopoly-Tower verdoppelt den Mietpreis aller Stadtteile, die Sie besitzen!
- Wenn der Monopoly-Tower an den Stadtteil eines anderen Spielers grenzt, wird dessen Mietwert dadurch nicht verändert.

BAUGENEHMIGUNG, BONUS- & STÖRGEBÄUDE

Wenn Sie auf einem BAUGENEHMIGUNG-Feld landen, haben Sie diese drei Möglichkeiten:

- Bauen Sie neben einer Ihrer Stadtteile ein Bonusgebäude (hellgrün);

ODER

- Bauen Sie neben dem Stadtteil eines anderen Spielers ein Störgebäude (orange), damit deren Wohngebäude den Wert verlieren;

ODER

- Rücken Sie ein Störgebäude um 1 Feld weiter.

In der Anfänger-Variante können Sie nur dann Bonus- oder Störgebäude bauen, wenn Sie eine Ereigniskarte ziehen, die Ihnen genau das erlaubt.



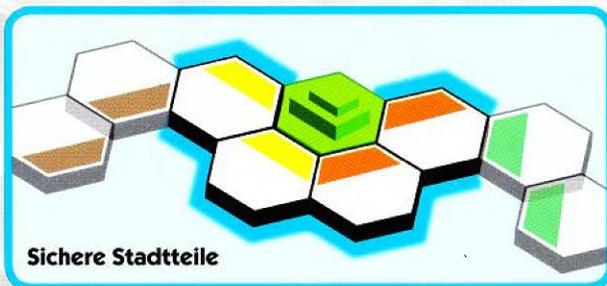
BONUSGEBÄUDE

- Stellen Sie neben Ihre Stadtteile Bonusgebäude, um andere Spieler daran zu hindern, genau dort Störgebäude zu errichten.
- Bonusgebäude schützen den Mietwert aller Stadtteile, an die sie grenzen.

WINDPARK

SCHULE

PARK



Sichere Stadtteile



WICHTIG:

- BONUSGEBÄUDE DÜRFEN NICHT NEBEN STADTEILE GESTELLT WERDEN, DIE AN EIN STÖRGEBÄUDE GRENZEN.
- STÖRGEBÄUDE DÜRFEN NICHT NEBEN STADTEILE GESTELLT WERDEN, DIE AN EIN BONUSGEBÄUDE GRENZEN.

Beispiel: An Ihren Stadtteil grenzt eine Schule. Kein anderer Spieler darf ein Kraftwerk daneben stellen (und umgekehrt).

BONUS- UND STÖRGEBÄUDE SIND KEINE FELDER, AUF DENEN SIE MIT IHRER SPIELFIGUR LANDE KÖNNEN!

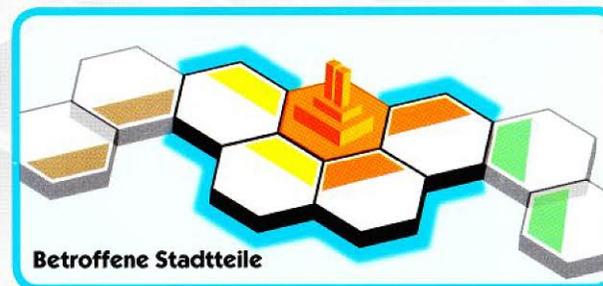
STÖRGEBÄUDE

- Störgebäude haben Einfluss auf alle Stadtteile, an die sie grenzen.
- Alle Wohnhäuser dieser Stadtteile werden sofort wertlos und bei der Miete nicht berücksichtigt. Die Gebäude werden allerdings nicht weggenommen und bleiben einfach dort stehen.
- Industrieblöcke bleiben von Störgebäuden unberührt.

KRAFTWERK

GEFÄNGNIS

KLÄRWERK

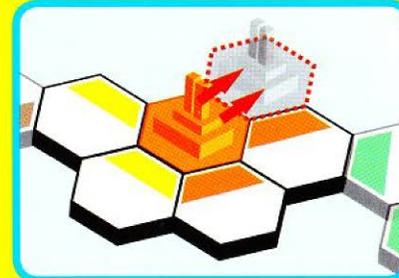


Betroffene Stadtteile

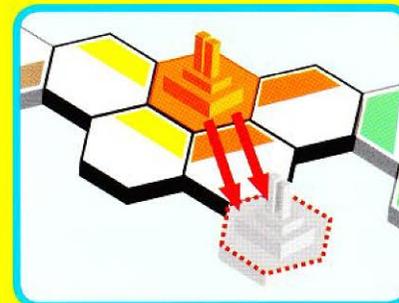
STÖRGEBÄUDE

- Um ein Störgebäude von Ihrem Stadtteil zu entfernen, zahlen Sie **pro Feld**, um das Sie das Störgebäude weiterrücken möchten, 1M an die Bank.
- Ein Störgebäude darf in jedem Zug um höchstens 2 Felder verrückt werden.
- Es ist erlaubt, ein Störgebäude so hinzustellen, dass es ein Feld ohne Stadtteil berührt (z.B. „Frei Parken“ oder „Gehen Sie in das Gefängnis“).

Das Verrücken um 1 Feld sieht so aus:



Oder so:



Wenn Sie auf einem BAUGENEHMIGUNG-Feld landen, dürfen Sie ein Störgebäude auch kostenlos weiterrücken (um bis zu 2 Felder), anstatt ein neues Stör- oder Bonusgebäude zu bauen.