



DAS SPIEL IN KÜRZE

Ziel von MONOPOLY ist es, durch An- und Verkauf von Besitzrechten sowie Vermietung von Grundstücken, Häusern und/oder Hotels 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 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. Die Anweisungen der Ereignis- und Gemeinschaftsfelder müssen immer befolgt werden. MONOPOLY ist das klassische Spiel um Geld und Besitz!

SPIELAUSSTATTUNG

1 MONOPOLY Travel-Box mit Geldtableau, 1 Bogen mit Besitzrechtkarten und einer Tabelle für die Ereignis- und Gemeinschaftsfelder, 6 MONOPOLY Spielfiguren, 6 Gefängnis-Schlüssel, 1 Satz MONOPOLY Spielgeld, 3 Würfel, 1 Bogen Aufkleber, 1 Befestigungsband, 33 Häuser, 13 Hotels.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Öffnen Sie die MONOPOLY Travel-Box und nehmen Sie das leere Geldtableau heraus. Trennen Sie die Besitzrechtkarten und die Tabellen aus dem Bogen und legen Sie sie in das Fach im Spielplan. Sortieren Sie das Spielgeld nach Werten und stecken Sie die Scheine jeweils in einen Schlitz des Tableaus. Legen Sie die Häuser, Hotels, Spielfiguren und Gefängnis-Schlüssel in die Fächer in der Mitte. Zuletzt wählt jeder Spieler seine Spielfigur aus.

DIE BANK

Die Spieler wählen einen Bankhalter, der an jeden Teilnehmer 30.000,- DM Spielgeld in folgender Sortierung ausstellt:

2 x 10.000,- DM

6 x 100,- DM

3 x 2.000,- DM

6 x 50,- DM

3 x 1.000,- DM

5 x 20,- DM

Das übrige Geld verwaltet der Bankhalter.

DAS SPIEL

Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder mit 2 Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt.

ZIEHEN

Der erste Spieler würfelt mit 2 Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter - um die Summe beider Würfel. Dann steckt der Spieler seine Spielfigur in die seitliche Öffnung des Feldes, auf dem er landet. Nach Beendigung der durch das Feld vorgegebenen Aktion ist der linke Nachbar des Spielers an der Reihe. Wichtig: Zieht eine Spielfigur über ein Eckfeld, so gilt das als ein Schritt - es werden nicht alle 4 Öffnungen gezählt. Je nachdem, auf welchem Feld der Spieler landet, kann er folgende Aktionen durchführen:

- Das Grundstück (Straßen oder andere Besitztümer) kaufen;
- Miete bezahlen (falls ein anderer Spieler das Feld besitzt);
- Steuern bezahlen;
- Auf den Ereignis- oder Gemeinschaftsfeldern die Anweisung auswürfeln;
- ins Gefängnis gehen;
- frei Parken;
- sein Gehalt einziehen.

Landet eine Spielfigur auf einem Feld, das schon von einer anderen Figur besetzt ist, wird die neu ankommende Spielfigur auf das nächste, freie Feld davor gesetzt. Auf den 4 Eckfeldern Gefängnis, Frei Parken, GEHE IN DAS GEFÄNGNIS und LOS können mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

PASCH

Bei einem Pasch (beide Würfel gleiche Augenzahl) 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.

LOS

Jedesmal, wenn ein Spieler mit seiner Figur (in Pfeilrichtung) das Feld "Los" erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von 4.000,- DM.

LANDEN AUF GRUNDSTÜCKEN OHNE BESITZER

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstück (durch Würfelwurf oder durch Ziehen einer Karte), auf das noch kein anderer Spieler einen Besitzanspruch hat, so kann er die entsprechende Besitzrechtkarte von der Bank zum aufgedruckten Preis kaufen.

1. **Ankauf:** Kauft der Spieler das Grundstück, zahlt er den aufgedruckten Preis an die Bank. Er erhält dann die Karte vom Bankhalter und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor sich ab, um seinen Besitzanspruch für diese Straße zu demonstrieren.

2. **Versteigerung:** Wenn der Spieler das Grundstück nicht kauft, versteigert der Bankhalter die Karte. Jeder kann mitsteigern – auch der, der den normalen Kauf abgelehnt hat. Der Meistbietende zahlt sofort den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält die Besitzrechtkarte.

LANDEN AUF EINEM GRUNDSTÜCK MIT BESITZER

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstücksfeld, das bereits verkauft ist, muß er an den Eigentümer Miete bezahlen. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt. Sollte das Grundstück zwar verkauft aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden. 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. Der Eigentümer einer Straße erhält keine Miete, wenn er vergessen hat, sie zu fordern und der nächste Spieler schon gewürfelt hat.

LANDEN AUF EINEM EREIGNIS- ODER EINEM GEMEINSCHAFTSFELD

Landet man mit seiner Spielfigur auf einem dieser Felder, würfelt der Spieler mit drei Würfeln. Die Augenzahlen aller Würfel werden addiert. Der Spieler muß die Anweisung (Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld) ausführen, die auf der Tabelle unter der gewürfelten Zahl angegeben ist. Beispiel: Landet ein Spieler auf einem Ereignisfeld und würfelt eine 12 (3+4+5), so muß er die Anweisung Nummer 12 ausführen.

Wer die Anweisung "Du kommst aus dem Gefängnis frei" würfelt, nimmt sich einen Gefängnis-Schlüssel, den er bei Bedarf einsetzen kann.

LANDEN AUF EINEM STEUERFELD

Die fälligen Beträge müssen sofort bar an die Bank gezahlt werden.

FREI PARKEN

"Frei Parken" ist ein Ausrufefeld. Hier passiert gar nichts.

DAS GEFÄNGNIS

Man landet im Gefängnis, wenn man:

1. auf das Feld "Gehe in das Gefängnis" kommt,
2. eine Karte "Gehe in das Gefängnis" zieht,
3. dreimal hintereinander einen Pasch wirft.

Der Spieler steckt seine Figur in die Feldmitte des Gefängnisses. 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. Kommt ein Spieler im normalen Verlauf auf das Gefängnisfeld, so ist er dort nur zu Besuch (Figur wird außen eingesteckt) und hat keinerlei Nachteile. Im nächsten Zug kann er normal weiterspielen.

MAN KOMMT AUS DEM GEFÄNGNIS FREI, WENN MAN IM NÄCHSTEN ODER ÜBERNÄCHSTEN ZUG

1. eine Geldbuße von 1.000,- DM zahlt, bevor man würfelt;
2. einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Würfelaugen weiter. Nach einmal Würfeln darf man dann allerdings nicht;
3. den Gefängnis-Schlüssel an die Bank zurückgibt;
4. den Gefängnis-Schlüssel von einem anderen Spieler kauft und benutzt.

Hat der Spieler mit dem dritten Wurf noch keinen Pasch, muß er 1.000,- DM 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.

HÄUSER

Ein Spieler kann nur dann Häuser an Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt. Häuser und auch Hotels können zu jeder Zeit des Spiels gebaut werden, jedoch immer nur, bevor der nächste Spieler würfelt. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechekarte der Straße.

Hat ein Spieler ein Haus gekauft, steckt er es in die Öffnung irgendeiner Straße seiner Farbgruppe. Entsprechend dieser Regeln kann ein Spieler jederzeit so viele Häuser kaufen und aufstellen, wie er will

und es ihm seine Geldmittel gestatten. Es muß jedoch gleichmäßig gebaut werden, d.h. man darf an einer Straße erst dann ein weiteres Haus bauen, wenn an den anderen Straßen dieser Farbgruppe jeweils die gleiche Anzahl Häuser steht.

HOTELS

Wenn ein Spieler an allen Straßen einer Farbgruppe 4 Häuser gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel zum aufgedruckten Preis kaufen und an irgendeiner Straße dieser Gruppe aufstellen. Die 4 Häuser werden von dieser Straße entfernt und an die Bank zurückgegeben. Hotels werden immer in die höchste Stufe der Straße eingesteckt. An jeder Straße kann nur ein Hotel gebaut werden.

VERKAUF VON BESITZRECHTEN

Unbebaute Straßen, das Elektrizitäts- und das Wasserwerk, sowie Bahnhöfe können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt 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 für Häuser nur den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Für Hotels zahlt die Bank den halben Preis, plus den halben Preis zweier Häuser.

Alle Häuser und Hotels 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.

HYPOTHEKEN

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 übertragen wird, das hypothekarisch belastet ist, kann der neue Inhaber die Hypothek sofort zurückzahlen. Er muß in diesem Falle außer der Hypothek auch die nun fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzrechtkarten die Hypothek nicht, muß er trotzdem die fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10 Prozent zusätzlich zur Hypothekensumme. 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. Um

wieder ein Haus auf einem hypothekarisch belasteten Grundstück aufstellen zu können, muß der Eigentümer den Wert der Hypothek und 10 Prozent Zinsen an die Bank zurückzahlen und das Haus von der Bank zum vollen Preis zurückkaufen. Grundstücke, die mit Hypotheken beliehen sind, können nicht an die Bank verkauft werden - nur an andere Spieler.

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 Prozent 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.

ENDE DES SPIELS

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

SPIELHINWEISE

Wer mehr Miete zahlen muß, als er Bargeld besitzt, kann einen Teil in bar bezahlen und einen Teil in Besitzümern. Die Bank verleiht Geld nur gegen hypothekarische Sicherheit.

AUFBEWAHRUNG

Das MONOPOLY Reisespiel bietet Platz für das gesamte Zubehör. Gefängnis-Schlüssel, Würfel und Karten finden in der Mitte Platz. Das Spielgeld wird mit dem Band im Sortiertableau gesichert. Dann wird das Tableau über dem mittleren Bereich abgesetzt. Die Anweisungs-Übersichten werden ebenfalls hier plaziert.

© 1994 Tonka Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch den Kenner Parker Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH, Max-Planck-Straße 10, 63128 Dietzenbach.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.



14248D0694