

ANTI - MONOPOLY II

Das ganz andere Spiel

Monopolisten contra Wettbewerber

für 2-6 Spieler, ab 10 Jahren

Dieses Spiel wurde von Prof. Dr.
Ralph Anspach erfunden und von ASS
hergestellt, nicht von Parker-Brothers!



SPIELANLEITUNG

ANTI-MONOPOLY II

Spielzubehör

Spielplan	15 Hotels
25 Aktionskarten für Wettbewerber	Spielanleitung
25 Aktionskarten für Monopolisten	Spielgeld
28 Grundbuchkarten	
6 Spielsteine	Das Spielgeld stellt jeweils
2 Würfel	den Wert in vollen Tausen-
35 Häuser	dem dar.

Bitte merken:

Alle Teile dieses Spieles sind vorsichtig mathematisch ausgewogen, um ein faires Spiel zwischen Monopolisten und Wettbewerbern zu gewährleisten.

Wenn im ersten Spiel die eine oder andere Gruppe einen Vorteil zu haben scheint, so liegt es entweder daran, daß sie mehr Glück hat oder sie spielt einfach besser. Auf alle Fälle sollte man sich an die nachfolgenden Spielregeln halten, da sonst das Spiel nicht mehr ausgewogen bleibt,

1. Ziel des Spieles

Die Spieler haben die Wahl, wie man das Spiel am besten spielen und gewinnen kann.

- Gewinnen, indem man alle anderen Spieler in den Konkurs treibt;
- oder der reichste Wettbewerber zu sein, nachdem alle Monopolisten in den Konkurs getrieben wurden
- oder der reichste Monopolist zu sein, nachdem alle Wettbewerber durch Konkurs eliminiert worden sind (Spielregel 24 erklärt, wer der reichste Spieler ist).

2. Schatzmeister

Einer der Spieler wird als Schatzmeister auserkoren und verteilt das Geld, die Grundbuchkarten, Häuser, Hotels, etc. Wenn der Schatzmeister selbst mitspielt, muß er sein Geld und seine Karten strikt von denen der Bank getrennt halten.

3. Wettbewerber-Monopolistenkarten

Der Schatzmeister mischt die Wettbewerber und Monopolistenkarten und legt sie mit dem Gesicht nach unten auf die betreffenden Felder des Spielplanes.

4. Rollenaufteilung

- Die Spieler werden in gleich große Gruppen von Monopolisten und Wettbewerber aufgeteilt.

- Eine gleiche Verteilung bedeutet, daß die gleiche Anzahl von Spielern. **Monopolisten sowie Wettbewerber sind.**

Bei einer ungleichen Anzahl von Spielern darf der Unterschied in der Anzahl zwischen Monopolisten und Wettbewerbern nicht mehr als 1 betragen, z.B.

Eine Aufteilung auf 1 Wettbewerber und 2 Monopolisten ist möglich. Eine Aufteilung auf 2 Wettbewerber und 4 Monopolisten ist unmöglich.

- Die Rollenaufteilung erfolgt, indem alle Spieler einmal würfeln, und der Spieler mit der höchsten Augenzahl entscheidet sich entweder für die Rolle eines Monopolisten oder eines Wettbewerbers. Dann folgen die Spieler im Uhrzeigersinn und einer nach dem anderen trifft eine Entscheidung.

Nochmals:

Es ist wichtig, daß eine Ausgewogenheit in Wettbewerbern und Monopolisten von Anfang an gegeben ist.

- Die einmal gewählte Rolle kann nach Spielanfang nicht mehr geändert werden.

5. Stallgeld

Der Schatzmeister gibt jedem Spieler 1500; bestehend aus:

2x500
3x100
2x 50
7x 10
5x 5
und 5x 1

Achtung:

Die Verteilung des Spielgeldes ist genau ausgewogen und darf nicht verändert werden. Auch ist es weniger als in den meisten anderen Spielen, deshalb von Anfang an genau auf das Geldausgeben aufpassen.

6. Spielsteine

Jeder Spieler sucht sich einen passenden Spielstein heraus. **Wettbewerber** müssen einen kleinen Spielstein benutzen, **Monopolisten** einengroßeren.

7. Pasch

Wer einen Pasch wirft, egal welcher Art, darf noch einmal würfeln. Sollte beim zweiten Würfeln wieder ein Pasch entstehen, darf nicht noch einmal geworfelt werden.

8. Das Ziehen auf dem Spielbrett

Alle Spieler: setzen ihren Spielstein auf „Starf“. Die Spieler ziehen ihre Spielsteine auf dem Spielfeld entsprechend der Augenzahl auf den Würfeln bzw je nach Anweisung auf dem Spielbrett bzw. den Aktionskarten. Es wird grundsätzlich mit 2 Würfeln gewürfelt.

9. Eigentum, Kauf und Bezahlung

Ein Spieler, der auf dem Feld einer Straße oder eines kaufbaren Unternehmens landet, kann das Eigentum erwerben, vorausgesetzt, es gehört zu dem Zeitpunkt noch keinem anderen. Der Kaufpreis ist auf dem Spielplan und auf der Grundbuchkarte festgesetzt. Möchte der Spieler das Eigentum nicht erwerben, so wird es sofort vom Schatzmeister zur Option freigegeben. Der Mindestpreis zur Optionseröffnung ist der Hypothekenwert des Eigentums. Wenn kein Spieler den Mindestpreis bezahlen möchte, bleibt die Grundbuchkarte beim Schatzmeister und kann dann von dem nächsten Spieler erworben werden, der auf diesem Feld landet.

Wenn ein Spieler ein Eigentum erworben hat, erhält er vom Schatzmeister die zugehörige Grundbuchkarte. Ein Spieler, der auf einer Straße oder einem anderen Eigentum landet, das bereits ein anderer besitzt, muß den jeweils aufgeführten Mietpreis entrichten.

10. Eine Stadt monopolisieren

Sobald ein Monopolist mindestens 2 Straßen einer Stadt besitzt, hat er ein Monopol auf die zugehörige Stadt. In diesem Fall kann er Mieten in der doppelten Höhe einziehen, jedoch nur auf den beiden Straßen, die er bereits besitzt. Monopolisten können nur in den Städten Gebäude errichten, die sie monopolisiert haben, d.h. in denen sie mindestens 2 Straßen besitzen.

11. Häuser und Hotels bauen

a) Für Wettbewerber

Wettbewerber können bis zu 4 Häuser auf jeder Straße errichten, egal wieviele sie von einer Stadt besitzen. Anstelle eines 5. Hauses erhält der Wettbewerber ein Hotel vom Schatzmeister und gibt die 4 Häuser zurück. Die jeweils dazugehörigen Mieten sind auf den Grundbuchkarten aufgeführt. Wettbewerber setzen ihre Häuser auf den Städtenamen in dem jeweiligen Eigentumsfeld.

b) Für Monopolisten

Monopolisten können bis zu 3 Häuser auf jeder Straße bauen, vorausgesetzt, sie haben die dazugehörige Stadt monopolisiert, d.h. sie besitzen mindestens 2 Straßen in dieser Stadt. Anstelle eines 4. Hauses erhalten die Monopolisten ein Hotel vom Schatzmeister und gehen die 3 Häuser an den Schatzmeister zurück. Die dazugehörigen Mieten sind auf den Grundbuchkarten aufgeführt. Monopolisten bauen ihre Häuser in den mit „H“ bezeichneten Feldern.

c) Häuser und Hotels können nur vor dem Würfeln gekauft werden.

d) Es gibt keinerlei Begrenzung, wie die Spieler ihre Häuser auf dem Eigentum verteilen müssen oder dürfen, z.B.: Ein Spieler kann ein Haus auf ein Eigentum in einer Stadt errichten und ein Hotel auf dem anderen Eigentum in dergleichen Stadt. Wenn die Häuser jedoch einmal gebaut worden sind, können sie nicht von einer Straße zur anderen versetzt werden.

12. Hypotheken

a) Hypothekenwerte betragen genau die Hälfte des Kaufpreises einer jeden Grundbuchkarte. Ein Spieler, dessen Eigentum mit einer Hypothek belastet ist, kann keine Miete einziehen. Bevor eine Straße oder ein Eigentum mit einer Hypothek belastet werden kann, müssen alle Häuser verkauft werden. Monopolisten können keine Häuser in denjenigen Städten besitzen, in denen ein Eigentum mit einer Hypothek belastet ist. Hat ein Monopolist eine Stadt monopolisiert und ist eine der Grundbuchkarten mit einer Hypothek belastet, so dürfen auf dem noch freien Eigentum keine doppelten Mieten eingezogen werden.

b) Wenn ein Eigentum mit einer Hypothek belastet ist, so wird die Grundbuchkarte umgedreht. Sie bleibt im Eigentum des Spielers, bis die Hypothek wieder abgelöst ist.

c) Die Häuser werden an den Schatzmeister zu dem üblichen Hausverkaufspreis zurückgegeben (Spielregel Nr. 13), bevor das Eigentum mit einer Hypothek belastet werden kann.

d) Eigentum, das mit einer Hypothek belastet ist, kann an andere Spieler verkauft werden und bleibt nach dem Verkauf mit der gleichen Hypothek belastet, bis diese wieder abgelöst wird.

e) Wenn eine Hypothek abgelöst werden soll, zahlt der Spieler an den Schatzmeister den geliehenen Betrag zurück. Erst danach darf die Karte wieder umgedreht werden.

13. Häuser verkaufen

Häuser und Hotels können nur an den Schatzmeister verkauft werden. Der Preis ist jeweils die Hälfte des Kaufpreises.

14. Start

Jeder Spieler bekommt 100, wenn er auf „Start“ landet oder vorbeigeht.

15. Gefängnis

Gefängnis, Preiskampf oder Stadtrundfahrt. Ein Spieler kann auf 2 verschiedene Arten auf diese Felder gelangen:

a) Der Spieler hat normal gewürfelt und landet auf diesem Feld. In diesem Fall geht er direkt auf die Ecke für Stadtrundfahrt und kann beim nächsten Mal direkt und ohne Strafe weitergehen.

b) Der Spieler ist auf dem Feld „Geh in das Gefängnis“ oder „Gehe auf das Feld „Preiskampf““ gelandet oder er hat eine Karte aufgenommen, die ihn zu dem jeweiligen Feld führt. In diesem Fall muß der Spieler direkt in die Ecke für „Gefängnis“ bzw. „Preiskampf“ gestellt werden. Der Spieler erhält kein Geld, wenn er dabei über Start kommt.

Wettbewerber gehen nur auf das Feld „Preiskampf“. Solange sie sich in dem Preiskampf-Feld befinden, erhalten die Wettbewerber weiterhin Mieten und andere Gelder.

Monopolisten gehen stets ins Gefängnis. Solange sie im Gefängnis sind, bekommen die Monopolisten kein Geld für Mieten und andere Einnahmequellen.

c) Spieler können die Gefängnis und Preiskampf-Felder auf 2 Arten verlassen:

1. Sie werfen einen Pasch beim ersten oder zweiten Mal, nachdem sie auf dem jeweiligen Feld gelandet sind und dürfen dann ohne weitere Bezahlung weiterziehen. Beim dritten Mal müssen sie auch bei Pasch 50 bezahlen.

2. Sie bezahlen freiwillig 50 vor dem ersten oder zweiten Würfeln und können dann sofort weiterziehen.

d) Hat der Spieler einen Pasch geworfen und kommt damit auf das Gefängnis- oder auf das Preiskampf-Feld, so darf er sofort noch einmal würfeln (siehe auch Regel Nr. 7).

16. Wettbewerber und Monopolisten-Felder

Wettbewerber und **Monopolisten** nehmen stets die oberste Karte von ihrem Stapel auf und folgen den Anweisungen. Die Karte wird jeweils nach Gebrauch nach unten gelegt.

17. Einkommenssteuer-Feld

Monopolisten zahlen 200 oder 20 % ihres Bargeldvermögens und zusätzlich 10 % des Kaufpreises aller Besitztümer, die frei von Hypotheken sind.

Wettbewerber zahlen 200 oder 10 % ihres Bargeldvermögens und zusätzlich 10 % des Kaufpreises aller Besitztümer, die frei von Hypotheken sind.

18. Umweltsteuer

Jeder zahlt 75

19. Transportunternehmen (TU)

Besitzt ein Wettbewerber ein oder mehrere Transportunternehmen, so erhält er von dem Spieler, der auf das Feld kommt, in jedem Fall 10 % des Wertes unabhängig davon, wieviele Transportunternehmen er besitzt. Der Grund dafür ist, daß die Transportunternehmen durch freien Wettbewerb reguliert sind und auf einem vernünftigen Niveau beharren. Monopolisten, die Transportunternehmen besitzen, verdoppeln ihre Einnahmen mit jedem zusätzlichen Transportunternehmen, das sie als Monopolisten erwerben.

Achtung:

Ein Monopolist, der alle 4 Transportunternehmen besitzt, wird in einem normalen Spiel kaum zu schlagen sein. In der richtigen Welt wäre es ebenfalls unvorstellbar, wenn ein einziger Monopolist alle Transportunternehmen ohne jeglichen Einfluß von Wettbewerb monopolisieren könnte.

20. Versorgungsunternehmen (VU)

Wenn ein Spieler auf einem VU-Feld landet, das jemand anderem gehört, muß er nochmals mit beiden Würfeln würfeln und zahlt wie folgt:

Ist der Eigentümer ein Wettbewerber, so erhält er den 4-fachen Betrag der Würfelpunkte unabhängig davon, wie viele Versorgungsunternehmen er besitzt.

Ist der Eigentümer ein Monopolist, so erhält er viermal den Betrag der Würfel, wenn er nur ein Versorgungsunternehmen besitzt. Zehnmal den Betrag, wenn er beide besitzt.

21. Die Anti-Monopol-Stiftung

Wettbewerber würfeln mit einem Würfel. Würfeln sie eine 1, so erhalten sie 25. Würfeln sie eine 2, so erhalten sie 50. Würfeln sie eine 3 oder höher, gibt es nichts.

Monopolisten bezahlen auf jeden Fall 160 in die Anti-Monopol-Stiftung. Die Zahlung erfolgt an den Schatzmeister.

22. Konkurs

Geht das Vermögen eines Spielers zu Ende, so muß er zuerst seine Häuser und Appartementshäuser an den Schatzmeister zum halben Preis zurückverkaufen. Auf keinen Fall können Straßen mit Häusern darauf zum vollen Preis an andere Spieler verkauft oder angerechnet werden. Erst nachdem die Häuser verkauft worden sind, kann das verbleibende Eigentum zum halben Wert sowie das Bargeld an den Spieler vergeben werden, der den Konkurs ausgelöst hat. Übersteigt die Forderung den Konkurswert, so verfällt der übersteigende Betrag. Der Restbetrag kann nicht von der Bank eingezogen werden.

Danach kann der in Konkurs geratene Spieler nicht mehr mitspielen. Wenn ein Spieler durch Aktionen der Bank in den Konkurs gerät, so geht alles Bargeld und Eigentum in die Bank über. Das Eigentum ist dann wieder frei und kann wie am Spielanfang an andere Spieler verkauft werden.

24. Wer ist der reichste Spieler?

Der reichste Spieler wird wie folgt ermittelt:

- Gesamtes Barvermögen
- Gesamtes Einkommen, das aus den unbelasteten Grundbesitz-Feldern erzielt werden könnte, wenn man darauf landen würde.
- Bei Ermittlung der Einkünfte aus Versorgungsunternehmen würfelt der Eigentümer wie in Regel 20.

25. Schulden bei Mitspielern

Grundsätzlich können keine Schulden gemacht werden.

Nun wünschen wir Ihnen viel Spaß und Erfolg bei Anti-Monopoly II.



ALTENBURG-STRALSUNDER

D-7022 Leinfelden