

ANTI-MONOPOLY

Classic

Spielanleitung

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

Vorbemerkung:

Alle Regeln dieses Spiels sind mathematisch exakt ausgewogen, um ein faires Spiel zwischen MONOPOLISTEN und FREIEN UNTERNEHMERN zu gewährleisten.

Wenn im ersten Spiel die eine oder andere Gruppe im Vorteil zu sein scheint, so liegt es entweder daran, daß sie mehr Glück hat oder besser spielt. Auf jeden Fall sollten die folgenden Spielregeln genau eingehalten werden, um die Ausgewogenheit des Spiels zu garantieren.

Zum Spiel gehören;

- 1 Spielplan
- 25 Aktionskarten für FREIE UNTERNEHMER
- 25 Aktionskarten für MONOPOLISTEN
- 28 Grundbuchkarten
- 6 Spielsteine (in 2 Größen)
- 2 Würfel
- 35 Häuser (grün)
- 15 Hotels (rot)
- 1 Satz Spielgeld; Werte: 500; 100; 50; 10; 5; 1
- 1 Spielanleitung

I Die Vorbereitung des Spiels

§ 1 Ziel des Spiels

Die Spieler haben drei verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:

- a) Ein Spieler gewinnt, wenn er alle anderen Mitspieler in den Konkurs treibt.
- b) Ein Spieler als FREIER UNTERNEHMER gewinnt, wenn alle MONOPOLISTEN in den Konkurs getrieben wurden und er dann der reichste FREIE UNTERNEHMER ist.
- c) Ein Spieler als MONOPOLIST gewinnt, wenn alle FREIEN UNTERNEHMER in den Konkurs getrieben wurden und er dann der reichste MONOPOLIST ist.

§ 25 erklärt, wie der reichste Spieler ermittelt wird,

§ 2 Der Schatzmeister

Einer der Spieler wird zum Schatzmeister gewählt. Er verwaltet das Spielgeld, die Grundbuchkarten, die Häuser usw.

Spielt der Schatzmeister selbst mit, so muß er seinen eigenen Besitz von dem der Bank deutlich trennen.

§ 3 Die Aktionskarten

Der Schatzmeister mischt getrennt die beiden Kartenstapel FREIE UNTERNEHMER und MONOPOLISTEN. Dann werden die beiden Stapel verdeckt auf das jeweilige Feld des Spielplans gelegt.

§ 4 Die Rollenwahl der Spieler

Jeder Spieler hat die Wahl, entweder als FREIER UNTERNEHMER oder als MONOPOLIST am Spiel teilzunehmen.

Vorbedingung ist, daß beide Spielgruppen möglichst gleich groß sind. Das heißt, die Anzahl der FREIEN UNTERNEHMER sollte genauso groß sein wie die Anzahl der MONOPOLISTEN. Bei einer ungeraden Anzahl an Mitspielern darf der Unterschied zwischen beiden Gruppen nicht mehr als 1 Person betragen. Nicht erlaubt sind beispielsweise 2 MONOPOLISTEN und 4 FREIE UNTERNEHMER.

- a) Alle Spieler würfeln einmal. Wer die höchste Augenzahl erreicht, trifft zuerst seine Wahl: Er entscheidet sich entweder für die Rolle eines FREIEN UNTERNEHMERS oder für die Rolle eines MONOPOLISTEN.
- b) Die anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn: Einer nach dem anderen trifft seine Wahl.
- c) Die einmal gewählte Rolle kann während des Spiels nicht mehr gewechselt werden.

§ 5 Das Startkapital

Der Schatzmeister zahlt jedem Spieler das Startkapital aus. Wichtig: Dieses Kapital ist genau berechnet und darf nicht verändert werden!

Jeder Spieler erhält 1500 VE; VE steht für Verrechnungseinheiten, da es sich damit leichter rechnen läßt, als mit Milliarden-Beträgen.

Pro Spieler:

– 2 x 500 VE – 7 x 10 VE
– 3 x 100 VE – 5 x 5 VE
– 2 x 50 VE – 5 x 1 VE

§6 Die Spiel-Reihenfolge

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus. FREIE UNTERNEHMER müssen einen kleinen Spielstein benutzen. MONOPOLISTEN einen größeren.

Es beginnt der Spieler, der bei 4a die höchste Augenzahl gewürfelt hatte. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Alle Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt.

§7 Pasch gewürfelt

Wer einen Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) würfelt, egal welche Augenzahl. Führt seinen Zug wie üblich durch. Danach muß er ein zweites Mal würfeln und den Zug durchführen. Wird in diesem zusätzlichen Zug wieder ein Pasch gewürfelt, so zählt er wie eine normale Augenzahl; es folgt kein zusätzlicher (dritter) Zug mehr.

II Der Ablauf des Spiels

§8 Das Bewegen der Steine auf dem Spielfeld

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, wirft beide Würfel und zieht seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn vor.

Dann befolgt der Spieler die Anweisungen des Feldes, auf dem seine Spielfigur gelandet ist.

Es beginnt der Spieler, der unter 4a die höchste Augenzahl gewürfelt hat. Alle Spielfiguren müssen auf dem Feld START beginnen.

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

III Felder, auf denen man Eigentum erwerben kann

§9 Eigentum, Kauf und Bezahlung

Landet ein Spieler auf einem Feld mit einer Straße oder mit einem Unternehmen, das käuflich zu erwerben ist, so kann er Eigentum erwerben - vorausgesetzt, es gehört noch keinem anderen.

Der zu zahlende Kaufpreis findet sich sowohl auf dem Spielplan als auch auf der entsprechenden Grundbuchkarte.

Kauft der Spieler das Grundstück/Unternehmen, so zahlt er den Kaufpreis an den Schatzmeister und erhält die entsprechende Grundbuchkarte.

Will ein Spieler das Grundstück/Unternehmen nicht kaufen, so bietet der Schatzmeister es zur Versteigerung an. Der Mindestpreis für das erste Gebot ist der „Hypothekenwert“ (50% des Kaufpreises). Das höchste Gebot erhält schließlich den Zuschlag.

Wenn kein Spieler den Mindestpreis zahlen will, so bleibt das Eigentum unverkauft. Der nächste Spieler, der auf diesem Feld landet, kann das Grundstück/Unternehmen erwerben.

Landet ein Spieler auf einem Feld, das bereits einem anderen Spieler gehört, so muß an den Besitzer die aufgedruckte Miete gezahlt werden.

§10 Monopol in einer Stadt

Besitzt ein MONOPOLIST mindestens zwei Straßen einer Stadt, so hat er ein Monopol errichtet. In diesem Fall verdoppeln sich alle Mieten, die an ihn zu zahlen sind; natürlich nur für die Straßen, die ihm gehören.

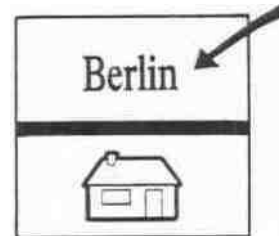
MONOPOLISTEN können nur in den Städten Gebäude errichten, in denen sie ein Monopol haben, also mindestens zwei Straßen besitzen.

§11 Bauen von Häusern und Hotels

FREIE UNTERNEHMER

Jeder FREIE UNTERNEHMER kann auf jeder Straße, die er besitzt, Häuser bauen; es spielt keine Rolle, wieviele Straßen der FREIE UNTERNEHMER besitzt.

Der Kaufpreis wird an den Schatzmeister gezahlt; der Käufer erhält das Gebäude und setzt es auf das Feld mit dem Namen der entsprechenden Straße.



Ein FREIER UNTERNEHMER kann bis zu vier Häuser pro Straße bauen. Statt eines weiteren, fünften Hauses, wird jedoch ein Hotel (rotes Gebäude) errichtet. Die vier Häuser werden an den Schatzmeister zurückgegeben.

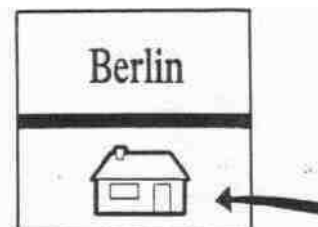
Die Mieteinnahmen für FREIE UNTERNEHMER finden sich auf den Grundbuchkarten.

MONOPOLISTEN

MONOPOLISTEN können bis zu drei Häuser auf jeder Straße bauen, vorausgesetzt, sie besitzen mindestens zwei Straßen einer Stadt (monopolisiert). Anstelle eines vierten Hauses bauen sie ein Hotel. Die drei Häuser gehen dann zurück an den Schatzmeister.

Die Mieteinnahmen für MONOPOLISTEN finden sich auf den Grundbuchkarten.

MONOPOLISTEN stellen ihre Gebäude auf die kleineren Felder unter dem Städtenamen ihrer Straße.



Allgemein

Ein Spieler kann Häuser und Hotels nur erwerben, wenn er selbst am Zug ist.

Es gibt keinerlei Einschränkungen in Bezug auf die Verteilung der Häuser und Hotels. Ein Spieler kann zum Beispiel auf einer Straße einer Stadt ein Haus bauen und auf der anderen Straße derselben Stadt ein Hotel.

Sind Häuser und Hotels jedoch errichtet, so können sie nicht mehr verschoben werden.

§ 12 Hypotheken

Jeder Spieler kann bei Bedarf seine Grundstücke beleihen, Hypotheken aufnehmen, um sich zusätzliche Barmittel zu beschaffen.

Wer eine Hypothek aufnimmt, erhält 50% des Kaufpreises (den Hypothekenwert) vom Schatzmeister ausgezahlt. Die Grundbuch-Karte des Grundstücks muß umgedreht werden.

Ein Spieler, dessen Eigentum mit einer Hypothek belastet ist, kann keine Miete einziehen.

Bevor ein Grundstück mit einer Hypothek belastet werden kann, müssen alle Gebäude an die Bank zurückverkauft werden. Einzelheiten siehe § 13.

MONOPOLISTEN können in den Städten, in denen eine Straße mit einer Hypothek belastet ist, keine Häuser mehr besitzen. Das heißt, vor der Beleihung müssen alle Häuser der Straße zurückverkauft werden.

- Hat ein MONOPOLIST ein Monopol in einer Stadt (er besitzt mindestens 2 Straßen), und ist eines der Grundstücke mit einer Hypothek belastet, so darf er auf dem unbelasteten Grundstück nicht die doppelte Miete verlangen.

Die Grundbuchkarte eines belasteten Grundstücks bleibt umgedreht, bis die Hypothek zurückgezahlt ist.

Belastete Grundstücke können an andere Spieler verkauft werden. Sie bleiben jedoch auch bei dem neuen Besitzer belastet, bis er die Hypothek zurückzahlt.

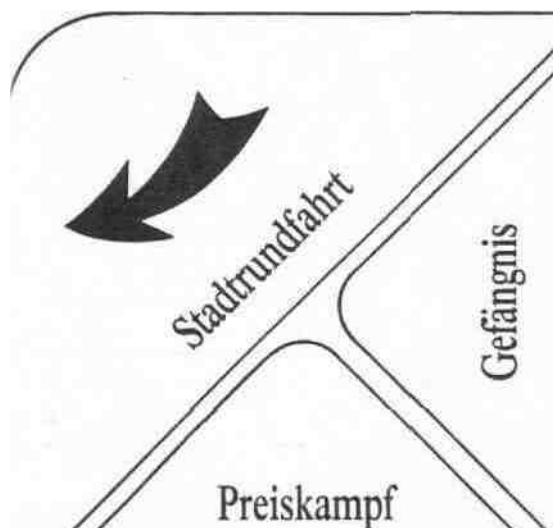
Wenn eine Hypothek abgelöst werden soll, so zahlt der Spieler den Hypothekenwert (50% des Kaufpreises) an den Schatzmeister zurück. Erst dann darf die Karte wieder umgedreht und Miete kassiert werden.

§ 13 Häuser und Hotels verkaufen

Häuser und Hotels können nur an den Schatzmeister verkauft werden - und zwar zur Hälfte des ursprünglichen Kaufpreises.

IV Die anderen Spielplan-Felder

§ 15 Stadtrundfahrt-Gefängnis-Preiskampf



Dieses Feld ist dreigeteilt; jedes Teilfeld hat andere Möglichkeiten.

Landet ein Spieler durch einen normalen Zug (würfeln und ziehen) auf diesem Feld, so setzt er seine Spielfigur auf das Feld „Stadtrundfahrt“. Beim nächsten Zug kann er das Spiel normal fortsetzen. Es gibt keinerlei Strafen.

Auf die Teilfelder „Gefängnis“ und „Preiskampf“ kann ein Spieler durch verschiedene Arten gelangen;

- a) Ein Spieler landet auf dem diagonal gegenüberliegenden Feld, von dem aus er hierher geschickt wird.

Landet ein Spieler auf dem Feld „Gehe in das Gefängnis“ bzw. „Gehe auf das Feld Preiskampf“, so muß er diese Anweisung sofort befolgen. Kommt ein Spieler bei diesem Zug über das Start-Feld, so erhält er kein Geld.

Normalerweise muß ein Spieler zwei Runden auf diesem Feld stehen bleiben, erst in der dritten Runde kann er weiterziehen. Einzelheiten siehe unter Punkt c).

FREIE UNTERNEHMER setzen ihre Spielfigur immer auf das Feld „Preiskampf“. Auch auf diesem Feld erhalten die FREIEN UNTERNEHMER weiter ihre Einnahmen aus Mieten usw.

MONOPOLISTEN setzen ihre Spielfigur immer auf das Feld „Gefängnis“. MONOPOLISTEN erhalten keine Einnahmen, solange sie sich im Gefängnis befinden.

- b) Ein Spieler zieht eine Karte, die ihn auf dieses Feld hier beordert.

Es gelten die gleichen Bedingungen, wie unter Punkt a) beschrieben.

- c) Die Felder „Gefängnis“ und „Preiskampf“ können nur unter bestimmten Bedingungen verlassen werden. Jede Spielfigur, die hier landet, muß zwei Runden pausieren und kann in der dritten Runde weiterziehen - gegen Zahlung von 50.— VE an den Schatzmeister.

Jeder Spieler kann aber in der ersten oder zweiten Runde 50.—VE an den Schatzmeister zahlen - aber vor dem Würfeln - und das Spiel dann sofort fortsetzen.

Würfelt ein Spieler in der ersten oder zweiten Runde einen Pasch, so darf er ohne Zahlung einer Strafe sofort weiterziehen. Würfelt ein Spieler in der dritten Runde einen Pasch, so muß er trotzdem 50.— VE zahlen.

- d) Landet ein Spieler durch Würfeln eines Paschs auf dem Feld „Gehe in das Gefängnis“ / „Gehe auf das Feld Preiskampf“, so muß er die Anweisung ausführen, darf aber ein zweites Mal würfeln (siehe § 7).

§ 16 Felder „Freie Unternehmer oder Monopolist“

Die Spieler ziehen jeweils die oberste Karte ihres eigenen Stapels und befolgen die Anweisungen. Danach wird die Karte unter den Stapel geschoben.

§ 17 Feld „Einkommensteuer“

Die Einkommensteuer wird fällig. Gezahlt wird immer der höhere Betrag. Bei niedrigem Vermögen die genannte-Festsumme, bei größerem Vermögen der angegebene Prozentsatz - an den Schatzmeister.

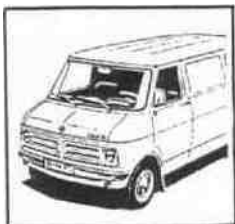
- MONOPOLISTEN zahlen 200.- VE oder 20% ihres Bargeldes plus 10% des Kaufpreises aller Besitztümer, die frei von Hypotheken sind. Dies gilt auch für Häuser und Hotels.

FREIE UNTERNEHMER zahlen 200- VE oder 10% ihres Bargeldes plus 10% des Kaufpreises aller Besitztümer, die frei von Hypotheken sind. Dies gilt auch für Häuser und Hotels.

§ 18 Feld „Umweltsteuer“

Jeder Spieler, der hier landet, zahlt 75.— VE an den Schatzmeister.

§ 19 Felder „Transportunternehmen“



Wer hier landet, muß an den Besitzer des Unternehmens Gebühren zahlen.

Besitzt ein FREIER UNTERNEHMER ein oder mehrere Transport-Unternehmen, so erhält er von jedem Spieler, der auf einem solchen Feld landet, 10% des Wertes - unabhängig davon, wieviele Unternehmen er besitzt. Der Grund: Freier Wettbewerb sorgt für tragbare Preise.

Besitzt ein MONOPOLIST solche Transportunternehmen, so verdoppeln sich mit jedem weiteren Unternehmen die Einnahmen (10% - 20% - 40% - 80%).

Ein MONOPOLIST, der alle 4 Transportunternehmen besitzt, wird in einem normalen Spiel kaum zu schlagen sein. In der Realität ist ein derartiger Zustand kaum vorstellbar.

§ 20 Felder „Versorgungsunternehmen“

Landet ein Spieler auf einem solchen Feld, das einem anderen Spieler gehört, so wirft er nochmals beide Würfel und zahlt an den Besitzer wie folgt:

- Besitzt ein FREIER UNTERNEHMER dieses Feld, so erhält er den 4-fachen Wert der gewürfelten Augenzahl; unabhängig davon, wieviele Versorgungsunternehmen er besitzt.

Ist der Eigentümer ein MONOPOLIST, so erhält er den 4-fachen Wert der gewürfelten Augenzahl, wenn er nur ein solches Unternehmen besitzt. Gehören ihm beide Unternehmen, so erhält er den 10-fachen Wert.

§ 21 Die Anti-Monopoly-Stiftung

- MONOPOLISTEN zahlen 160 - VE an die Stiftung (den Schatzmeister).
- FREIE UNTERNEHMER werfen einen Würfel.
Würfeln sie eine „1“, so erhalten sie 25.— VE.
Würfeln sie eine „2“, so erhalten sie 50.— VE.
Würfeln sie eine „3“ oder mehr, so erhalten sie nichts.

V Sonstiges

§ 22 Gebäude-Mangel

Gehen Häuser oder Hotels aus, so muß der Schatzmeister weitere Gebäude beschaffen (basteln oder ausleihen).

§ 23 Handel

Handel zwischen den Spielern ist erlaubt. Ausgeschlossen sind nur Häuser und Hotels. Diese müssen immer an den Schatzmeister zurückverkauft werden. Siehe § 13.

§ 24 Konkurs

Ist ein Spieler nicht mehr zahlungsfähig, so muß er zuerst seine Häuser und Hotels zum halben Preis an den Schatzmeister zurückverkaufen.

Auf keinen Fall können Straßen mit Häusern/Hotels an andere Spieler verkauft oder in Zahlung gegeben werden.

Erst wenn Häuser und Hotels verkauft sind, können die verbleibenden Werte verkauft bzw. an den Spieler übergeben werden, der den Konkurs ausgelöst hat.

Übersteigt die Forderung den Konkurswert, so verfällt der übersteigende Betrag.

Ein Spieler, der Konkurs geht, also auch seinen Besitz verliert, kann nicht mehr am Spiel teilnehmen.

Geht ein Spieler durch Aktionen der Bank in den Konkurs, so geht alles Eigentum an die Bank über. Der Grundbesitz kann dann von anderen Spielern erworben werden.

§ 25 Wer ist der reichste Spieler?

Der reichste Spieler (der Gewinner) wird wie folgt ermittelt:

- Gesamtes Bargeld +
- Gesamtes Einkommen, das aus allen unbelasteten Grundbesitz-Feldern erzielt werden könnte, wenn je ein Spieler darauf landen würde +
- Gesamtes Einkommen aus den Versorgungsunternehmen, ermittelt wie unter § 20.

§ 26 Anleihen bei anderen Spielern

Grundsätzlich können bei anderen Spielern keine Schulden gemacht werden.

Produktverantwortung: Reiner Müller



Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden