

Phil Orbanes

MONOPOLY



DAS KARTENSPIEL

Die ganze MONOPOLY-Faszination im Kartenformat



Spielanleitung

Phil Orbanes

MONOPOLY Das Kartenspiel

Die neue Kartenversion des Jahrhundertspiels

Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Zubehör

- 60 Spielkarten, davon
 - 28 Grundbesitzkarten
 - 14 Hauskarten (5x1., 4x2., 3x3., 2x4.)
 - 2 Hotelkarten und
 - 16 Bonuskarten

1 Satz Spielgeld (50 €, 100 €, 500 €, 1.000 €)

1 Spielregel

Worum es geht

In mehreren Runden versuchen die Spieler - wie beim klassischen MONOPOLY -, vollständige Straßenzüge zu sammeln und sie dann durch Anbau von Häusern und Hotels möglichst wertvoll zu machen. Mit Hilfe der Bonuskarten wie z. B. der Ereigniskarten, Mr. Monopoly-, LOS- und Spielfiguren-Karten, kann der Wert der Hand nochmals drastisch verbessert - aber auch gefährdet werden.

Wer zuerst nur noch vollständige Gruppen und Bonuskarten auf der Hand hat, kann ausleben und damit die Runde beenden. Der Wert seiner Hand wird ihm ausbezahlt. Aber das heißt noch nicht allzuviel: Die Hand der Mitspieler wird ebenfalls bewerfet und ausbezahlt und trotz Prämie für den Ersten kann ein Mitspieler mit einer -wertvolleren Kartenkombination oft mehr kassieren.

Wer dann nach mehreren Runden zuerst 10.000 Euro erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Die Karten

Grundbesitzkarten (28): Es gibt 22 Straßenkarten in acht Farbgruppen. Jeweils zwei oder drei Straßen gehören zu einem Straßenzug bzw. Farbgruppe und bilden zusammen eine **vollständige Gruppe**, z. B. die Hafestraße, Seestraße und Neue Straße oder die Parkstraße und die Schlossallee. Der Wert eines kompletten Straßenzugs ist auf den Karten angegeben (von 50 Büro bis 400 Euro).

Außerdem gibt es die vier Bahnhöfe. Zwei davon sind ebenfalls schon eine vollständige Gruppe, aber weniger wert als eine Gruppe mit drei oder vier Bahnhöfen. Die beiden Versorgungsbetriebe bilden zusammen ebenfalls eine vollständige Gruppe.



Farbgruppe, zu der die Straße gehört

Anzahl der zu einem Straßenzug gehörigen Grundbesitzkarten

Wert des vollständigen Straßenzugs

Hauskarten (14): Der Wert jedes Straßenzugs kann erhöht werden, indem man ein oder mehrere Häuser anbaut. Dabei zählt eine Hauskarte immer für alle Straßen der Farbgruppe, an einen Straßenzug können also maximal vier Häuser angebaut werden. Die Häuser müssen in der richtigen Reihenfolge stehen, d. h., man muss erst ein erstes Haus haben, bevor man ein zweites Haus anbauen kann. Ein viertes Haus kann erst angefügt werden, wenn man schon ein erstes, ein zweites und ein drittes Haus angebaut hat. Eine Hauskarte darf auch nicht an einen unvollständigen Straßenzug angebaut werden.

Jedes Haus ist so viel wert wie der auf den Karten angegebene Wert des Straßenzugs, dem sie zugeordnet wurden.

Auf den Bahnhöfen oder den Versorgungsbetrieben kann natürlich kein Haus gebaut werden.

Hotelkarten (2): Nur wenn man alle vier Häuser in der richtigen Reihenfolge an einen Straßenzug angebaut hat, darf man auch noch ein Hotel hinzufügen. Die Hotelkarten zählen dann 500 Euro, egal zu welchem Straßenzug sie gehören.

Bonuskarten (16); Die Spielfiguren-, LOS-, Mr. Monopoly- und Ereigniskarten werden nicht in Gruppen gesammelt. Jede für sich hat ihre Auswirkung auf den Wert der Hand:

Die **Spielfiguren-Karten** (6) werden einer vollständigen Gruppe (einschließlich Bahnhöfe und Versorgungsbetriebe) zugeordnet und sind dann jeweils so viel wert wie die Gruppe selbst (einschließlich Häuser und Hotels).

Die **LOS-Karten** (4) sind jede für sich 200 Euro wert, die zum Wert der Hand dazugezählt werden.

Wer die meisten Mr. Monopoly-Karten (4) am Ende der Runde auf der Hand hat, bekommt zusätzlich 1.000 Euro. Die anderen gehen leer aus.

Die **Ereigniskarten** (2) können als Joker jede Grundbesitz-, Haus- und Hotelkarte ersetzen, die für eine vollständige Gruppe noch fehlt. Doch Vorsicht: Nur der Spieler, der als Erster ablegt, profitiert davon. Wer nicht als Erster ablegt und eine Ereigniskarte auf der Hand hat, verliert alles: Seine Hand wird wertlos und er erhält kein Geld dafür.

Vorbereitungen (für 4 Spieler)

Ein Mitspieler wird zum Bankhalter ernannt. Er nimmt die Banknoten in Verwahrung und zahlt am Ende jeder Runde den Mitspielern den Wert ihrer Hand aus.

Ein weiterer Mitspieler wird als erster Geber bestimmt. Dieser mischt, lässt abheben und teilt an jeden Mitspieler zehn Karten aus. Die Karten werden aufgenommen und auf der Hand behalten. Dann legt der Geber vor jeden Mitspieler eine Karte offen hin. Das ist die erste Tauschkarte der Spieler. Die restlichen Karten werden verdeckt als Abnahmestapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Spielziel

Jeder Spieler versucht als Erster, seine zehn Karten durch Abnehmen oder Tauschen in **vollständige Gruppen** von Grundbesitzkarten mit den richtigen Haus- und Hotelkarten und passenden Bonuskarten umzuwandeln und dabei einen möglichst hohen Wert für seine Hand zu erzielen.

Spielablauf

Der Spieler links vom Geber beginnt. Er hat die Wahl, wie jeder folgende Spieler dann auch, zwischen drei Aktionen:

- 1. Er kann eine neue Karte nehmen,**
- 2. Er kann mit einem anderen Mitspieler Karten tauschen.**
- 3. Er kann die Runde beenden, indem er alle Karten, die er auf der Hand hält, ablegt.**

Man kann jeweils nur eine dieser drei Möglichkeiten wahrnehmen. Will man die Runde beenden, darf man **vorher nicht** tauschen oder eine Karte nehmen. Hat man getauscht, darf man **nicht** anschließend die Runde beenden, indem man seine Karten auslegt.

1. Karte nehmen

Der Spieler hebt die oberste Karte vom Abnahmestapel ab und nimmt sie zu seinen Handkarten. Dann legt er eine Karte auf seinen Tauschkarten-Stapel ab und der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Karte(n) tauschen

Der Spieler überlegt, welcher Mitspieler die ihm am besten passenden Karten auf seinem Tauschstapel liegen hat. Diesem bietet er so viele von seinen eigenen Tauschkarten an, wie er von dessen Stapel haben möchte. Der Mitspieler muss die Karten annehmen und zu seinen Handkarten (nicht zu seinen Tauschkarten) hinzufügen. Dann bekommt der Spieler die **gleiche Anzahl** von den Tauschkarten des Mitspielers und nimmt sie ebenfalls auf die Hand. Danach beendet der Spieler seinen Zug durch Ablegen.

Es dürfen nur die offen vor jedem Spieler liegende(n) Tauschkarte(n) zum Tausch benutzt werden. Der Spieler kann vor dem Tausch aber noch eine Karte von der Hand auf seinen Tauschkarten-Stapel legen. Die Tauschkarten sollten aufgefächert daliegen, damit alle Karten sichtbar sind und die Reihenfolge immer eindeutig erkennbar ist. Die Karten werden zum Tauschen immer oben vom Stapel genommen. Die Reihenfolge wird während der Runde nicht geändert, neue Karten werden immer oben auf den Stapel gelegt.

Ablegen: Am Ende seines Zugs muss jeder Spieler eine oder mehrere Karten ablegen, je nachdem, wie viele Karten er dazu bekommen hat. Er legt immer so viele Karten ab, dass er nach dem Ablegen wieder zehn Karten auf der Hand hat. Die überzähligen Karten werden immer oben auf den Tauschkarten-Stapel abgelegt.

3. Runde beenden

Die Runde wird beendet, indem ein Spieler zehn Karten vor sich auslegt. Überzählige Karten werden beiseite gelegt.

Karten auslegen: Der Spieler darf nur dann auslegen, wenn seine zehn Karten

- nur vollständige Gruppen (mindestens eine) enthalten, wobei eine Ereigniskarte eine fehlende Grundbesitz- oder Hauskarte ersetzen kann. Das gilt aber nur für den, der die Runde beendet (siehe „Die Karten/Ereigniskarten“);

- neben den vollständigen Gruppen nur noch Bonuskarten enthalten. Die Spielfigurenkarten müssen einer Gruppe zugeordnet werden.



Darf nicht ausgelegt werden:

Diese Hand enthält nicht nur vollständige Gruppen, sondern auch noch eine einzelne Straße. Auch die vierte Hauskarte passt nicht, weil das dritte Haus fehlt.



Darf ausgelegt werden:

Diese Hand enthält nur vollständige Gruppen (eine) und das dritte Haus ist durch eine Ereigniskarte ersetzt worden. Damit passt auch das vierte Haus und der Spieler kann die Runde beenden, wenn er an der Reihe ist.

Prämie: Der Spieler, der die Runde beendet, nimmt als Prämie die obersten fünf Karten vom Abnahmestapel (oder, wenn weniger als fünf Karten übrig sind, die restlichen). Er kann eine bis alle in seine Hand einfügen, die dann bis zu 15 Karten umfasst. Der Spieler darf alle Karten neu arrangieren, wenn er dadurch mehr Punkte erzielt. Also z. B. die Hauskarten neu zuordnen. Ereigniskarten neu einsetzen und die Spielfiguren anders zuordnen.

Mitspieler: Danach legen auch alle Mitspieler ihre vollständigen Gruppen und ihre Bonuskarten aus. Die übrigen Karten werden zur Seite gelegt. Wer noch eine Ereigniskarte hat, braucht nicht mehr zu rechnen - der Wert seiner Hand ist null.

Wertung der Runde

Jeder Spieler ermittelt den Wert seiner Karten, indem er die auf den Karten angegebenen Beträge für seine Gruppe(n) und die Bonuskarten zusammenzählt (siehe auch „Die Karten“). Der Gesamtwert wird den Spielern vom Bankhalter in bar ausgezahlt.

***Beispiel:** Ein Spieler hat die drei gelben Straßen ausgelegt. dazu ein erstes, weites und drittes Haus sowie zwei Spielfiguren- und zwei Mr. Monopoly-Karten. Der Wert des gelben Straßenzugs ist 300 Euro. Jedes Haus ist ebenfalls 300 Euro wert, das macht 900 Euro für die Häuser. Der Straßenzug ist also insgesamt 1.200 Euro wert. Weiterhin zählt jede Spielfigur so viel wie der Straßenzug, also je 1.200 Euro. macht zusammen 3.600 Euro. Weil kein anderer zwei Mr. Monopoly-Karten hat, kommen noch 1.000 Euro dazu: Insgesamt also 4.600 Euro. Gar nicht schlecht!*

Nächste Runde

Wenn alles ausbezahlt ist, übernimmt der Spieler links vom Geber die Karten und teilt für die nächste Runde aus, die wie beschrieben gespielt wird.

Spielende

Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler mehr als 10.000 Euro eingenommen hat, und damit das Spiel gewinnt. Erreichen mehrere Spieler 10.000 Euro in der gleichen Runde, gewinnt der mit dem höchsten Betrag.

Spielregeln für 3 Spieler

Es gelten die gleichen Regeln wie für vier Spieler. Jedoch wird noch eine vierte Karte offen als Tauschkarte ausgelegt. Die Spieler können auch diese gegen die oberste ihres Tauschstapels tauschen. Und sie können diese Tauschkarte und die oberste Karte des Abnahmestapels gegen ihre beiden obersten Tauschkarten tauschen. Die kommen beide auf den vierten Tauschstapel, der so auch anwachsen kann.

Spielregeln für 2 Spieler

Wie für drei Spieler, aber mit einer dritten und vierten Tauschkarte.

Spielregeln für 5 und 6 Spieler

Es werden alle Karten ausgeteilt und daher gibt es keinen Abnahmestapel. Bei fünf Spielern erhält jeder elf Karten, bei sechs Spielern jeder neun. Die restlichen fünf bzw. sechs Karten werden dann einzeln als erste Tauschkarte offen vor den Spielern ausgelegt.

Spielablauf: Es kann nur getauscht werden. Der Spieler, der an der Reihe ist, tauscht seine Tauschkarte gegen die eines Mitspielers. Beide nehmen die gelauschten Karten auf die Hand und der Spieler legt dann wieder eine Karte als Tauschkarte vor sich ab. Dann wählen die Spieler jedesmal eine ihrer Handkarten und geben sie verdeckt an ihren linken Nachbarn weiter. Die Karten werden auf die Hand genommen und dann ist der nächste Spieler mit Tauschen dran. Hat er keine Tauschkarte vor sich liegen, legt er erst eine von seiner Hand ab.

Runde beenden: Ein Spieler darf auslegen **und die** Runde beenden, auch wenn er vorher getauscht hat, aber bevor alle eine Karte an ihren Nachbarn weitergegeben haben.

- **Prämie:** Der Spieler der ausgelegt hat, darf alle auf dem Tisch liegenden Tauschkarten nehmen und damit seine Hand verbessern. Unbenutzte Karten werden zur Seite gelegt.

• **Die Wertung** erfolgt auf übliche Weise. Es gewinnt, wer zuerst **7.000 Euro** erreicht.



Winning Moves

Winning Moves Deutschland GmbH 40545 Düsseldorf • Belsenplatz 2
Telefon (0211) 557 9180- Fax (0211) 5579230