

## HYPOTHEKEN HYPOTHEK AUFNEHMEN

Zunächst muss der Spieler alle Gebäude verkaufen. Danach dreht er die Besitzrechtkarte des Grundstücks herum und erhält von der Bank den Hypothekenwert, der auf der Karte steht. Der Spieler behält seine beliebigen Grundstücke, und kein anderer Spieler darf die Hypothek zurückzahlen, um sich das Grundstück zu sichern. Für belastete Grundstücke darf keine Miete verlangt werden, aber für die anderen Grundstücke derselben Farbgruppe.

## HYPOTHEK AUFLÖSEN

Zahlen Sie an die Bank den ursprünglichen Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen. Danach wird die Besitzrechtkarte wieder umgedreht.

## BELASTETE GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN

Mit Hypotheken belastete Grundstücke dürfen zwischen den Spielern zu vorher vereinbarten Preisen verkauft werden. Der Käufer kann dann entweder sofort die Hypothek auflösen oder 10 % Zinsen zahlen und die Hypothek aufrichten erhalten. Die Hypothek kann später im Spiel wie gewohnt zurückbezahlt werden.

Sobald alle Straßen einer Farbgruppe hypothekenfrei sind, dürfen sie wieder zu den üblichen Preisen bebaut werden.

## BANKROTT

Ein Spieler, der mehr Geld schuldet, als er aufbringen kann, wird für bankrott erklärt und scheidet aus dem Spiel aus. Schulden bei der Bank: Geben Sie Ihre Besitzrechtkarten an die Bank zurück. Die Grundstücke werden dann sofort versteigert (eventuelle Hypotheken verfallen).

Schulden bei Mitspielern: Verkaufen Sie alle Häuser und Hotels zum halben Kaufpreis an die Bank. Ihr Gläubiger erhält

danach alle Ihre Besitzrechtkarten, Ihr übriges Bargeld und alle "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karten.

## EREIGNIS- UND GEMEINSCHAFTSFELDER

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, werfen Sie 3 Würfel. Suchen Sie von der Liste die Aufgabe mit der Nummer heraus, die Sie gewürfelt haben. Beispiel: Sie würfeln auf einem Ereignisfeld eine 8. Ihre Aufgabe ist also die Nummer 8 der Ereignisliste: "Gehe direkt ins Gefängnis!".

- Bei "Du kommst aus dem Gefängnis frei" nehmen Sie sich eine solche Karte. Behalten Sie die Karte, bis Sie sie brauchen oder einem anderen Spieler verkaufen.
- Alle Strafen und Steuern werden direkt an die Bank gezahlt.



## FREI PARKEN

Dies ist ein Ausrufsfeld - hier passiert gar nichts.



## IN EINEM ZUG ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN

Es ist möglich, dass Sie in einem Zug zweimal **€200** erhalten. Beispiel: Sie landen direkt nach LOS auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld und müssen durch die Aufgabe direkt auf LOS springen.

## GEFÄNGNIS INS GEFÄNGNIS GEHEN

Sie müssen ins Gefängnis, wenn Sie auf dem Feld "Gehen Sie in das Gefängnis" landen, wenn Sie durch eine Ereignis- oder Gemeinschaftsaufgabe ins Gefängnis geschickt werden oder wenn Sie dreimal nacheinander im selben Zug einen Pasch würfeln.



Stellen Sie Ihre Spielfigur auf das Gefängnisfeld. Wenn Sie auf dem Weg dorthin über LOS gekommen sind, erhalten Sie kein Gehalt. Ihr Zug ist damit beendet. Vom Gefängnis aus erhalten Sie weiterhin Ihre Mieten, sofern Ihre Grundstücke nicht belastet sind.

## AUS DEM GEFÄNGNIS BEFREIT WERDEN

Sie können sich im nächsten Zug aus dem Gefängnis befreien, indem Sie einen Pasch würfeln, Ihre "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte ausspielen oder sich mit **€50** freikaufen. Danach würfeln Sie und führen einen ganz normalen Zug aus.

Wenn Sie einen Pasch gewürfelt haben, ziehen Sie mit diesem Wurf aus dem Gefängnis heraus. Sollten Sie nach drei Zügen noch keinen Pasch gewürfelt haben, zahlen Sie die Strafe von **€50** und ziehen um ihren dritten Paschversuch weiter.

## NUR ZU BESUCH

Wenn Sie einfach auf dem Feld landen, sind Sie nur zu Besuch und ziehen im nächsten Zug normal weiter.

Die Titel HASBRO GAMING und MONOPOLY sowie die dazugehörigen Logos, die Gestaltung des Spielplans, die vier Eckfelder, Name und Figur des MR. MONOPOLY sowie alle Elemente des Spielplans und die Spielfiguren sind eingetragene Marken von Hasbro für das MONOPOLY-Gesellschaftsspiel inklusive Spieldaustattung. © 1935, 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK, Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest, Tel.: 02921 965343, consumerservice@hasbro.de, Verbraucherservice/Service consommateurs/Contatto di consumatori: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern, Tel.: 041 766 83 00, info@hasbro.ch, Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien, Tel.: 01 8799 780. Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. [www.hasbro.de](http://www.hasbro.de) [www.hasbro.ch](http://www.hasbro.ch)

Die HASBRO ARCADE App funktioniert mit iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 oder neuer erforderlich) und ausgewählten Android-Geräten. Infos zur Bedienung, Verfügbarkeit und Kompatibilität gibt's hier: [www.hasbro.com/arcade](http://www.hasbro.com/arcade). Minderjährige bitten ihre Eltern um Erlaubnis, bevor sie ins Internet gehen. Nur für begrenzte Zeit verfügbar. Nicht in allen Sprachen verfügbar. Hinweis: Hasbro ist nur für Inhalte verantwortlich, die von Hasbro erstellt wurden. Weitere Informationen entnehmen Sie den Nutzungsbedingungen Dritter. Apple, das Apple-Logo, iPhone, iPad und iPod touch sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Handelsmarken von Apple Inc. App Store ist eine Dienstleistungsmarke von Apple Inc. Google Play und Android sind Markenzeichen von Google Inc.

0914B1002100 00

## SCHNELLSPIEL-REGELN

- Vor Spielbeginn mischt der Bankhalter die Besitzrechtkarten und teilt an jeden Spieler 2 Karten aus. Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Danach fängt das Spiel ganz normal an.
- Um ein Hotel zu kaufen, müssen auf jeder Straße einer Farbgruppe nur 3 Häuser stehen anstatt 4.

Sobald der zweite Spieler bankrott ist, wird das Spiel beendet. Jeder Spieler rechnet sein Vermögen zusammen: Bargeld, Grundstücke zum Wert auf dem Spielplan, belastete Grundstücke zum halben Wert sowie Häuser und Hotels zum Kaufpreis (bei Hotels plus dem Wert der 3 Häuser). Der reichste Spieler hat gewonnen!

## MONOPOLY AUF ZEIT

Vereinbaren Sie vor Spielbeginn eine Zeit, nach der das Spiel beendet ist. Wer dann das größte Vermögen hat, hat gewonnen!

Das berühmte Spiel um den großen Deal

# MONOPOLY

ALTER  
**8+**

2-4  
SPIELER



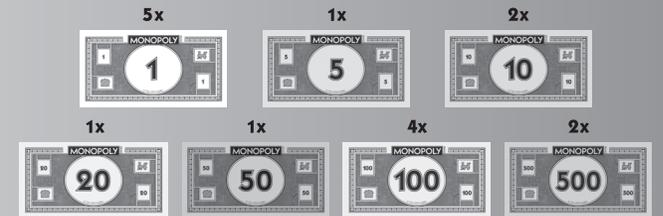
## DAS ZIEL DES SPIELS

Als einziger Spieler dem Bankrott zu entgehen und MONOPOLY als reichster Spieler zu beenden.

## INHALT

Spielplan, Spielplan-Aufkleber, Kartenbogen (Besitzrechtkarten, Liste für Ereignis- und Gemeinschaftsfelder sowie 4 "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karten), 4 Spielfiguren aus Kunststoff, 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld, 3 Würfel (für die Ereignis- und Gemeinschaftsfelder), 32 Häuser und 12 Hotels.

Jeder Spieler startet mit diesem Grundkapital:



Das übrige Geld bleibt in der Bank.

SPIELGELD



## VOR DEM ERSTEN SPIEL



- Ziehen Sie die Rückseite des Spielplan-Aufklebers ab und bringen Sie ihn auf der Spielplanfläche an. Bei der Ausrichtung der beiden Hälften achten Sie auf das MONOPOLY-Logo in der Mitte.
- Drücken Sie die Besitzrechtkarten, die *"Du kommst aus dem Gefängnis frei!"*-Karten sowie die Aufgabenliste für die Ereignis- und Gemeinschaftsfelder aus dem Kartonbogen.
- Lösen Sie die Spielfiguren aus dem Kunststoffrahmen. Eventuelle scharfe Kanten können mit Sandpapier glattgeschliffen werden. Entsorgen Sie danach den leeren Rahmen.

## DER SPIELABLAUF

1. Die Spieler wählen einen Bankhalter. Der Bankhalter verwaltet das Spielgeld, die Besitzrechtkarten, Häuser und Hotels, und er führt Auktionen durch.
2. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf LOS.
3. Jeder Spieler wirft zwei Würfel. Wer das höchste Ergebnis hat, fängt an. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.
4. Wer an der Reihe ist, **wirft zwei Würfel** und zieht seine Spielfigur in Pfeilrichtung um entsprechend viele Felder weiter. Es können zwei oder mehr Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld man landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:

- ein freies Grundstück kaufen
  - den Bankhalter das freie Grundstück versteigern lassen
  - dem Eigentümer des Grundstücks Miete zahlen
  - Steuern zahlen
  - eine Ereignis- oder Gemeinschaftsaufgabe ausführen
  - ins Gefängnis gehen
5. Jedes Mal, wenn Sie über LOS gehen oder direkt darauf landen, erhalten Sie von der Bank **₹200** Gehalt.
  6. Das Spiel wird auf diese Weise so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler übrig ist. **Dieser Spieler hat gewonnen!**

## EIN PAAR TIPPS!

- Sobald Sie eine komplette Farbgruppe besitzen, dürfen Sie auf den Grundstücken dieser Gruppe Häuser und Hotels bauen.
- Wenn Sie kein Bargeld mehr haben, können Sie auf Ihre Grundstücke Hypotheken aufnehmen oder sie verkaufen. Reicht Ihr Geld danach immer noch nicht, sind Sie bankrott und scheiden aus dem Spiel aus.
- Das Verleihen von Geld zwischen den Spielern ist nicht erlaubt. Stattdessen dürfen Sie einem Spieler, dem Sie Geld schulden, eines oder mehrere Ihrer Grundstücke übertragen.
- Wenn Sie einen Pasch würfeln, ziehen Sie ganz normal und würfeln dann noch einmal. Wer dreimal hintereinander einen Pasch wirft, muss ins Gefängnis!

## IM EINZELNEN

### GRUNDSTÜCKE KAUFEN

Es gibt drei verschiedene Arten von Grundstücken: Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke.



Landen Sie auf einem freien (also unverkauften) Grundstück, so haben Sie die erste Chance, es zu kaufen. Zahlen Sie den auf dem Feld aufgedruckten Preis an die Bank und legen Sie die dazugehörige Besitzrechtkarte offen vor sich hin. Jeder Spieler, der ab sofort auf diesem Grundstück landet, muss Ihnen dafür Miete zahlen. Wenn Sie das Grundstück nicht kaufen möchten, wird es vom Bankhalter sofort **versteigert**.

### AUKTIONEN

Wenn Sie ein Grundstück nicht kaufen möchten, versteigert der Bankhalter die Karte. Jeder darf mitsteigern - auch der Spieler, der den normalen Kauf abgelehnt hatte. Das Grundgebot aller Versteigerungen beträgt **₹10**.



### MIETE ZAHLEN

Wenn Sie auf einer unbelasteten Straße landen, die bereits einem Spieler gehört, müssen Sie ihm Miete zahlen. Der Eigentümer muss die Miete verlangen bevor der nächste Spieler würfelt. Tut er dies nicht, hat er seine Miete verpasst! Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt: Sie hängt davon ab, ob und wie viele Gebäude auf der Straße stehen. Sobald ein Spieler alle Straßen einer Farbgruppe besitzt, wird die Miete für die unbebauten Straßen dieser Farbe (d.h. ohne Häuser und Hotels) verdoppelt.

Dies gilt auch dann, wenn andere Straßen der Gruppe mit Hypotheken belastet sind.

### VERSORGUNGSWERKE

Die Versorgungswerke werden genauso verkauft und versteigert wie die Straßen. Wenn Sie auf einem verkauften Werk landen, richtet sich die Miete nach den gewürfelten Augen des Zugs, mit dem Sie auf dem Werk gelandet sind.

- Besitzt der Eigentümer **ein** Werk, beträgt die Miete den **4-fachen** Würfelwurf.
- Besitzt der Eigentümer **beide** Werke, beträgt die Miete den **10-fachen** Würfelwurf.



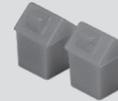
### BAHNHÖFE

Die Bahnhöfe werden genauso gekauft und versteigert wie die Straßen. Wenn Sie auf dem Bahnhof eines anderen Spielers landen, zahlen Sie ihm den Mietbetrag der Besitzrechtkarte. Die Miete richtet sich danach, wie viele Bahnhöfe der Eigentümer besitzt.



### HÄUSER BAUEN

Ein Spieler kann nur dann Häuser auf Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtkarte. Häuser dürfen jederzeit gebaut werden - während des eigenen Zugs oder zwischen den Zügen anderer Spieler. Häuser müssen gleichmäßig gebaut werden: Sie dürfen erst dann ein zweites Haus auf eine Straße stellen, wenn auch auf allen anderen Straßen der Gruppe je ein Haus steht. Sie dürfen so viele Gebäude kaufen, wie Sie sich leisten können, aber Sie dürfen nicht auf Straßen bauen, wenn eine andere Straße der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.



### HOTELS BAUEN

Sobald Sie auf jeder Straße einer Gruppe 4 Häuser haben, dürfen Sie sie in ein Hotel umwandeln. Zahlen Sie der Bank den Hotelpreis, der auf der Besitzrechtkarte steht und geben Sie ihm die 4 Häuser zurück. Auf jede Straße darf nur ein Hotel gebaut werden.



### MANGEL AN GEBÄUDEN

Wenn die Bank keine Häuser mehr hat, müssen Sie warten, bis andere Spieler Gebäude an die Bank zurückgeben. Wollen mehrere Spieler mehr Gebäude kaufen, als die Bank zur Verfügung hat, werden die vorhandenen Gebäude einzeln versteigert. Das Anfangsgebot ist der niedrigste Preis, der auf den betroffenen Besitzrechtkarten steht.

### GELDMANGEL

Wenn Sie nicht mehr genügend Bargeld haben, können Sie sich durch diese Möglichkeiten welches verschaffen: Gebäude verkaufen, Hypotheken aufnehmen oder Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke zu einem vereinbarten Preis an Mitspieler verkaufen (auch wenn das Grundstück mit einer Hypothek belastet ist).

### GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN

Unbebaute Straßen, Bahnhöfe und Werke können jederzeit unter den Spielern zu frei vereinbarten Preisen gehandelt werden. Eine Straße darf aber nicht verkauft werden, wenn auf einer anderen Straße dieser Gruppe Gebäude stehen. Diese Gebäude müssen zuerst an die Bank verkauft werden.

Häuser und Hotels werden an die Bank zum halben Kaufpreis zurückverkauft (siehe Besitzrechtkarte). Die Verkäufe dürfen im eigenen Zug oder zwischen den Zügen anderer Spieler durchgeführt werden.

- Häuser werden genauso gleichmäßig verkauft, wie sie gekauft wurden.
- Für ein Hotel zahlt der Bankhalter den halben Barpreis des Hotels plus den halben Preis für die vier Häuser, die für das Hotel eingetauscht wurden.
- Sie können auch Hotels wieder in Häuser zurückverwandeln: Sie erhalten den halben Barpreis für das Hotel plus die vier Häuser.