



ALTER
5+



◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

MONOPOLY

JUNIOR

Benjamin[®] Blümchen

ZIEL DES SPIELS:

- Lerne mit Benjamin Blümchen den Neustädter Zoo kennen und erwerbe bunte Felder.
- Zahle Miete auf den Feldern, die dir nicht gehören.
- Lustige ZOO-Karten stellen dir verschiedene Aufgaben, die du lösen musst.

INHALT:

1 Spielplan, 4 Benjamin-Spielfiguren,
16 Besitzrechtkarten, 16 ZOO-Karten,
70 x €1 Spielgeldscheine, 32 Blümchen,
1 Würfel.



BRAND

BEREITE DAS SPIEL VOR:

1. **Klappe den Spielplan auf** und lege ihn in die Mitte des Tisches.
2. **Mische die ZOO-Karten** und lege den Stapel verdeckt auf das vorgesehene Feld in der Spielfeldmitte.
3. **Teile die Geldscheine** für den Start des Spiels aus:



Bei 2 Spielern



x20
jeweils

Bei 3 Spielern



x18
jeweils

Bei 4 Spielern



x16
jeweils

4. **Jeder Spieler nimmt sich eine Benjamin-Spielfigur** und stellt diese auf **LOS**!
5. **Nun nimmt sich jeder Spieler die 8 Blümchen** in der Farbe seiner Figur und legt diese vor sich hin.
6. **Ein Spieler wird zum „Bankhalter“ ernannt** (das wäre eine Aufgabe für einen älteren Spieler). Dieser verwaltet den Vorrat an Geldscheinen und sammelt diese von den Spielern ein.
7. **Wer fängt an?** Jeder Spieler wirft den Würfel: Wer die höchste Augenzahl hat, ist zuerst am Zug. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

SO WIRD GESPIELT:

1. **Wirf den Würfel und ziehe mit deiner Benjamin-Spielfigur** um entsprechend viele Felder über den Spielplan. Du startest auf **LOS** und gehst dann in Pfeilrichtung weiter.
 - Du darfst nicht rückwärts ziehen!
 - Jedes Mal, wenn du über **LOS** ziehst oder darauf landest, erhältst du **2!**
2. **Wo bist du gelandet?**
Sieh dir auf der nächsten Seite die Erklärungen der einzelnen Felder an, damit du weißt, was du darauf zu tun hast. Wenn du die Kartenanweisung ausgeführt hast, ist der nächste Spieler dran.
3. **Das Abenteuer geht weiter!** Die Spieler würfeln, ziehen um den Spielplan und erfüllen ihre Aufgaben, bis ein Spieler keine **2!**-Scheine mehr zum Bezahlen hat.



4. **Kein Geld mehr?** Wenn du nicht mehr genug Geld hast, um etwas zu bezahlen, verlierst du das Spiel. Das Spiel ist sofort zu Ende; Schulden werden nicht zurückgezahlt.
5. **Der Sieger:** Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, weil er seine Schulden nicht mehr bezahlen kann, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt nun sein Geld. Wer am Ende das meiste Geld hat, hat gewonnen!
6. **Unentschieden?** Die Spieler mit Gleichstand rechnen jeweils zusammen, wie viel ihre Felder wert sind, und fügen dann diesen Betrag zu ihrem Bargeld hinzu.

DIE FELDER:



Felder ohne Blümchen:

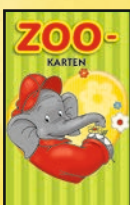
Wenn du auf einem Feld landest, das noch keinem anderen Spieler gehört, musst du es kaufen.

- Nimm die entsprechende Karte vom Feld, zahle den Preis dafür an den Bankhalter und lege die Karte vor dir hin.
- Lege eines deiner Blümchen auf den Farbstreifen des Feldes, damit jeder weiß, dass es dir gehört.



Felder mit Blümchen:

Wenn du auf einem Feld landest, auf dem das Blümchen eines anderen Spielers liegt, gibst du ihm genauso viel AA , wie auf dem Feld steht. Wenn du auf einem deiner eigenen Felder landest, passiert nichts und du kannst dich ausruhen.



ZOO-Karten:

Ziehe die oberste Karte vom Stapel, lies sie laut vor und führe ihre Anweisung aus. Wenn du AA bezahlen musst, gibst du es dem Bankhalter.



NUR ZU BESUCH:

Du bist nur zu Besuch im Gefängnis und ziehst bei deinem nächsten Zug ganz normal weiter.



FREI PARKEN:

Hier passiert nichts. Du kannst dich einfach ausruhen!



GEHE IN DAS GEFÄNGNIS:

Stelle deine Figur auf das Gefängnisfeld. Du erhältst keine $\text{AA}2$, falls du über LOS kommst. Wenn du wieder am Zug bist, gibst du $\text{AA}1$ an den Bankhalter oder spielst die *Du kommst aus dem Gefängnis frei-Karte* aus (wenn du sie hast). Danach würfelst du und ziehst ganz normal aus dem Gefängnis heraus. Während du im Gefängnis sitzt, bekommst du trotzdem von den anderen Spielern AA , falls sie auf deinen Grundstücken landen.

Keine Blümchen mehr?

Wenn du keine Blümchen mehr hast, kannst du auch keine Felder mehr kaufen. Es sei denn, du gibst eins deiner Felder ab. Gib der Bank zuerst Geld für dein neues Feld und gib die Besitzrechtkarte des Feldes, welches du abgeben willst, an die Bank. Du erhältst kein Geld für das Feld, welches du abgibst, zurück.

REGELN FÜR GEÜBTE SPIELER:

Um das Spiel etwas kniffliger zu machen, kannst du das Spiel auch mit diesen Sonderregeln spielen:

- 1. Grundstück-Paare:** Wenn dir zwei Felder derselben Farbe gehören, müssen dir die Spieler, die auf diesen Feldern landen, das Doppelte bezahlen.
- 2. Handeln!** Wenn du nicht mehr viel Geld hast, kannst du deine Felder an andere Spieler verkaufen. Ihr könnt auch untereinander Felder tauschen, um Felder-Paare zu erhalten und dafür doppelt so viel Geld zu kassieren, wenn jemand darauf landet. Denkt aber daran, dass die Blümchen immer auf den Grundstücken ihrer Besitzer stehen müssen!
- 3. Der Sieger:** Am Ende des Spiels zählt jeder sein Geld. Dann wird noch der Wert jedes Feldes dazugezählt, das ein Spieler besitzt. Wer am Ende der reichste Spieler ist, hat gewonnen!



© 2017 KIDDINX Studios GmbH, Berlin.
Redaktion: Jutta Dahn.
Lizenz durch KIDDINX Media GmbH, Lahnstr. 21, 12055 Berlin.

benjaminbluemchen.de



Benjamin Blümchen TV



Benjamin Blümchen



Winning Moves

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and the playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 1935, 2017 HASBRO. All rights reserved. Manufactured by Winning Moves International Ltd, 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.co.uk



Licensed by



C48431000