



Das berühmte Gesellschaftsspiel

DUEL MASTERS

SAMMLERAUSGABE



Wizards of the Coast and the Wizards of the Coast logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Duel Masters, the Duel Masters logo, Rothus the Traveler, Aqua Sniper, Mighty Shouter, Urthi, Purifying Elemental, Deathliger, Lion of Chaos and Shobu characters and their distinctive likenesses are trademarks of Wizards/Shogakukan/Mitsui-Kids.
© 2004 Wizards/Shogakukan/Mitsui-Kids/Sho Pro. Alle Rechte vorbehalten.



080442030100

Spiele © 2004 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest.
Tel. 02921 965343
www.monopoly.de www.hasbro.de



DUEL MASTERS

SAMMLERPAUSGABE

Reisen Sie mit Shobu und seinen Freunden in dieser MONOPOLY-Sonderedition durch die faszinierende Welt der *Duel Masters*. Ziehen Sie um das Spielbrett, sammeln Sie Kreaturen aus fünf magischen Zivilisationen und trainieren Sie Ihre Duell-Fähigkeiten. Wer wird am Ende das *Spiel beherrschen*?

Spielen Sie nach den Standardspielregeln, oder erweitern Sie das klassische MONOPOLY um die *Duel Masters* Sonderregel. Es liegt in Ihrer Hand ...

Falls dies Ihr erstes MONOPOLY sein sollte, finden Sie ab Seite 9 die Standardregeln des Spiels, wie sie seit Generationen in der ganzen Welt gespielt werden. Danach lesen Sie bitte die folgenden Hinweise, die Ihnen erklären, was in dieser Ausgabe neu bzw. gleich geblieben ist.

WAS IST GLEICH?

Das Spiel folgt denselben Regeln, wie sie seit über sechzig Jahren von Millionen Menschen gespielt werden. Die Standardregeln haben sich also nicht geändert – aber alles andere!

WAS IST ANDERS?

- **Spielbrett und Besitzrechtkarten:** Anstelle der üblichen Straßen finden Sie auf den Spielbrettfeldern dieser Ausgabe die beliebtesten Kreaturen der *Duel Masters*. Die Werte der Besitztümer entsprechen denen des Standardspiels.
- **Spielfiguren:** Sechs Zinnfiguren aus der Welt der *Duel Masters* ersetzen die Spielfiguren des traditionellen Spiels. Schlüpfen Sie in die Rolle von Shobu, Mimi, Knight, Hakuoh, Rekuta oder Kyoshiro. **Hinweis:** Die Spielfiguren sind aus hochwertigem Zinn gefertigt und lassen sich aufgrund der weichen Beschaffenheit des Materials leicht verbiegen. Sollte dies geschehen, biegen Sie die Figuren bitte vorsichtig wieder in ihre ursprüngliche Form zurück.
- **Steuern:** Anstelle der Einkommen- und Zusatzsteuer zahlen Sie hier für *Verlorene Duelle*.
- **Versorgungswerke:** Die klassischen Elektrizitäts- und Wasserwerke wurden in dieser Ausgabe durch einen Giftpilz bzw. einen Psychopilz ersetzt.
- **Spielgeld:** Diese Edition enthält spezielle *Duel Masters* Banknoten, die dieselben Beträge wie im Standardspiel zeigen und auch in gleicher Weise verwendet werden.
- **Bahnhöfe:** Kaufen Sie hier anstelle der üblichen Bahnhöfe die Austragungsorte (Zentren) der *Duel Masters* Turniere.
- **Häuser und Hotels:** Steigern Sie den Wert Ihrer Besitztümer, indem Sie darauf *Duel Master* Kartenshops und Duell-Arenen bauen.

- **Gemeinschafts- und Ereigniskarten:** Die Karten heißen in dieser Ausgabe zwar Zauberspruch- und Kreaturenkarten, werden aber in derselben Weise gezogen und ausgespielt.

- **Sonderspielregel:** Erweitern Sie die Standardregeln des klassischen MONOPOLY, um noch tiefer in die Welt der *Duel Masters* einzutauchen!

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielbrett, 28 Besitzrechtkarten, 16 Zauberspruchkarten, 16 Kreaturenkarten, 6 *Duel Masters* Spielfiguren, 1 Satz *Duel Masters* MONOPOLY Spielgeld, 32 Kartenshops, 12 Duell-Arenen und 2 Würfel.

DIE DUEL-MASTERS SONDRSPIELREGEL

Erweitern Sie die klassischen MONOPOLY Spielregeln um diese zusätzliche Spieloption. Dadurch wird Ihr *Duel Masters* Abenteuer schneller und spannender!

Wenn Sie auf einer Kreatur landen, durch die Sie eine Farbgruppe vollständig besitzen würden, die aber bereits einem anderen Spieler gehört, dürfen Sie gegen diese Kreatur kämpfen, anstatt wie üblich Miete zu bezahlen:

Werfen Sie beide Würfel, ergänzen Sie Ihr Würfergebnis um 000, so dass sich daraus Tausenderwerte ergeben, und vergleichen Sie die Zahl mit dem Stärkewert der Kreatur. **Beispiel:** Sie würfeln 3 und 6 = 9. Ergänzt um 000 ergibt dies einen Wert von 9000.

Ist Ihr Würfelwert **gleich hoch oder höher** als die Stärke der Kreatur, dürfen Sie Ihrem Mitspieler die Kreatur wegnehmen. Ist Ihr Würfelwert **niedriger** als die Stärke der Kreatur, zahlen Sie dem Besitzer den 10fachen Wert der normalen Miete.

Kreatur	Stärke	Kreatur	Stärke
Tödliche Zopf-Kampfklaue	1000	Silberfaust	3000
Superexplosiver Volcanodon	2000	Barkwhip, der Zerstörer	5000
Emeral	1000	Kämpfer Doppeltreißer	8000
Coril	2000	Aqua-Scharfschütze	5000
Tropico	3000	Kristallpaladin	5000
Spiralgras	2500	Kristallanzenträger	8000
Smragdgras	3000	Bolshack-Drache	6000
Senatine-Jadebaum	4000	Boltail-Drache	9000
Baraga, Klinge der Düsternis	4000	Überdrill-Jabaha	11000
Vampir-Sliph	4000	Hanusu, Strahlungsselementar	9500
General Dunkeldämon	6000	Miar, Kometenelementar	11500

5 ZIVILISATIONEN

Die Kreaturen der *Duel Masters* stammen aus fünf verschiedenen Zivilisationen, die jeweils eine eigene Welt bewohnen und sich gegenseitig bekämpfen. Um sich ihren unterschiedlichen Lebensräumen anzupassen, haben die Kreaturen besondere Kräfte und körperliche Fähigkeiten entwickelt. Nähere Beschreibungen der einzelnen Zivilisationen finden Sie auf den nächsten Seiten.

FEUER

Das trockene, heiße Klima der Feuerzivilisation erstreckt sich über eine Gruppe von Inseln, die mit Vulkanasche und Lava bedeckt sind. Ständige Erdbeben, Vulkanausbrüche und andere seismische Aktivitäten machen diese Gegend zu einem instabilen Lebensraum, in dem nur wenig Vegetation überleben kann. Die Geschichte dieses Landes wird vom ständigen Krieg zwischen Dragonoiden und Menschen dominiert. Die ehemals blühende Zivilisation der Feuerkreaturen verfügte über hochentwickelte Technologien, musste im Alten Krieg aber schwere Rückschläge erleiden. Ihre Bewohner sind heute noch ständig auf der Suche nach ihrer längst verlorenen Technologie. In der Feuerzivilisation gelten Vulkane als das Symbol der Stärke.

Die aggressiven und nicht besonders intelligenten Feuerkreaturen sind sehr selbstbewusst. Sie streben immer nach dem totalen Sieg über ihre Gegner und kennen keine Gnade. Selbst bei einer drohenden Niederlage würden sich die Feuerkreaturen niemals ergeben. Sie kämpfen stolz bis zum Tod, da ein Rückzug für sie nur Scham und Schande bedeuten kann. Auf dem Schlachtfeld erscheinen sie in aufwändigen Rüstungen und mit einem Übermaß an Waffen, so dass die Kreatur selbst darunter kaum noch zu erkennen ist.



WASSER

Die Welt der Wasserzivilisation besteht zur Hälfte aus Wasser und zur Hälfte aus Land. Da im Wasser reichhaltige Energiequellen vorhanden sind, wurden dort die Städte erbaut. Es ist kaum bekannt, dass sich die Energiequelle dieser Zivilisation in einem geheimen Meeresstrom befindet. Diejenigen, die um dieses Geheimnis wissen, sind die mächtigsten Kreaturen dieser Welt.

Die Bewohner der Wasserzivilisation verehren die Technik. Anstatt am realen Leben teilzunehmen, vertiefen sie sich lieber in ihre Studien und Forschungen. In Kriegzeiten vertrauen sie eher auf Strategie und Taktik, als auf den direkten Angriff. In die Körper vieler Wasserkreaturen wurden Chips implantiert, durch die sie Informationen telepathisch austauschen können. Höher intelligente Wesen können ihre Körper ihrer Umgebung anpassen. Außerdem sind sie in der Lage, das Meereswasser um sie herum in Waffen, Rüstungen, Bekleidung oder Transportmittel zu verwandeln.



NATUR

Ein dichter Dschungel erstreckt sich über den Kontinent, auf dem die Naturzivilisation ihre Heimat hat. Hier, in diesem heißen, feuchten Klima, wachsen Pflanzen hoch und dick, und nur wenig Sonnenlicht kann den dichten Blätterhimmel durchdringen. Die Weltbäume speichern so viel Energie und sind so hoch gewachsen, dass sie beinahe an die Städte der Lichtzivilisation heranreichen. Ihre gespeicherte Energie hat in der Naturwelt zu einer Verschiebung der Schwerkraft geführt, wodurch ein überwältigender Gravitationsvog entstanden ist. Kreaturen aus anderen Zivilisationen sind nicht fähig, sich in dieser unerbittlichen Atmosphäre frei zu bewegen.

Obwohl es in diesem einzigartigen Ökosystem viele verschiedene Rassen gibt, fehlt es doch an jeglichen Städten, und keine Rasse hat die Herrschaft.

Um in der erdrückenden Schwerkraft dieses Kontinents zu überleben, haben die Naturkreaturen außergewöhnliche Muskelkräfte entwickelt, doch sie verwenden nur sehr einfache Technologien. In der Vergangenheit haben sich die Bewohner der Naturwelt nur wenig mit den anderen Zivilisationen befasst, aber im Kampf ums Überleben ist der Krieg zwischen den Zivilisationen unvermeidlich geworden.



LICHT

Die Lichtzivilisation schwebt sanft in der Luft und verfügt über reichhaltige Ressourcen und anspruchsvolle Technologien. Ursprünglich war sie eine unabhängige, sich selbst genügende Gesellschaft, der es gelungen ist, isoliert und ungestört zu bleiben, doch leider wurde dieser Frieden gestört, als andere Zivilisationen ihre Heimat verloren und neue Gebiete erobern mussten, um überleben zu können. Gegen diese Feindseligkeiten musste sich die Lichtzivilisation immer stärker zur Wehr setzen und die Eindringlinge bekämpfen.

Die Häuser der Lichtzivilisation wurden auf einer Gruppe schwebender Inseln errichtet. Die Hauptstadt wird von vielen kleineren Satellitenkolonien umgeben, und die Gebäude bestehen aus Metalllegierungen und Energiefeldern. Die Kreaturen der Lichtzivilisation glauben an Ordnung, Konservatismus, Gehorsam und Ewigkeit. Sie halten sich an strenge Hierarchien, bei denen die Lichtbringer die oberste Kaste eines hochentwickelten Systems bilden. Im Vergleich zu den anderen Zivilisationen ist die Bevölkerungszahl der Lichtwelt eher gering, aber die Fähigkeiten jedes einzelnen Mitglieds sind ungleich stärker ausgeprägt.



FINSTERNIS

Giftige Gase durchziehen die Luft und völlige Dunkelheit liegt über der unterirdischen Welt der Finsterniszivilisation. Nichts kann hier lange überleben, und an den Bewohnern nagt der Wunsch nach Unsterblichkeit. Die vielen Versuche, ihr Leben zu verlängern, haben ihrem Land schwere Schäden zugefügt. Aus Experimenten sind zahlreiche tödliche Krankheiten entstanden, das Raum-Zeit-Kontinuum wurde gestört und die natürliche Ordnung durcheinander gebracht. Nur wenige Städte sind erhalten geblieben, alles ist aus den Fugen geraten, das Leben und seine alltäglichen Ereignisse bieten keine schützende Kontinuität.

Die Kreaturen der Finsternis sind leicht an ihren aus Knochen hergestellten Masken und Rüstungen zu erkennen. Ihre Körper sind misgebildet und verstümmelt, das Fleisch verweset - Auswirkungen der giftigen Gase und Krankheiten, die ihre Welt durchdrungen haben. Durch das Leben in völliger Dunkelheit sind die meisten von ihnen erblindet. Auch außerhalb der Finsterniswelt können sie ohne Gasmasken nicht überleben, was sie in einer Umgebung mit reiner Luft äußerst verwundbar macht. Angetrieben von Wahnsinn und Selbstsucht, gequält von Angst und Verzweiflung kämpfen sie um Herrschaft und Kontrolle.



STANDARD-SPIELREGELN

KURZE SPIELÜBERSICHT

In MONOPOLY geht es darum, Eigentum zu erwerben und es möglichst gewinnträchtig zu vermieten oder zu verkaufen, um der reichste Spieler zu werden. Die Spieler starten auf dem LOS-Feld und würfeln ihre Spielfiguren im Uhrzeigersinn rund um den Spielplan. Landet eine Spielfigur auf einem Grundstück, das noch niemandem gehört, so kann es der Spieler von der Bank kaufen. Will aber der Spieler nicht kaufen, so wird es an denjenigen versteigert, der am meisten bietet. Spieler, die Grundstücke besitzen, erhalten Miete von allen anderen, die darauf landen. Da der Bau von Häusern und Hotels die Mieten beträchtlich erhöht, sollte man möglichst viele Gebäude errichten. Bei Geldmangel kann man Grundstücke beleihen und dafür Geld von der Bank erhalten. Die Anweisungen der Ereignis- und Gemeinschaftskarten müssen immer befolgt werden. Manchmal wandern Spieler auch in das Gefängnis.

SCHNELLSPIEL-REGELN

Wenn Sie mit MONOPOLY vertraut sind, dann können Sie jetzt mit den *Schnellspiel-Regeln* eine kürzere Runde spielen. Die ausführlichen Regeln für das normale Spiel finden Sie ab Seite 10 unter "Ziel des Spiels".

Das Schnellspiel unterscheidet sich vom normalen Spiel in drei Punkten:

1. Während der Vorbereitung des Spiels mischt der Bankhalter die Besitzrechtkarten durch und teilt an jeden Spieler **2 Karten** aus (wenn er selbst mitspielt, erhält er natürlich auch zwei Karten). Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Danach fängt das Spiel ganz normal an.
2. In dieser Variante müssen Sie nur **3 Häuser** auf einer vollständigen Farbgruppe bauen, bevor Sie ein Hotel kaufen dürfen. Die Mietbeträge für Häuser und Hotels bleiben gleich. Wird ein Hotel verkauft, so nur zum halben Preis, der hier ein Haus weniger beträgt.
3. **Ende des Spiels:** Der erste Spieler, der Bankrott macht, scheidet wie üblich aus dem Spiel aus. Sobald der zweite Spieler bankrott ist, wird das Spiel beendet. Der zweite bankrotte Spieler übergibt sein gesamtes Vermögen und seinen Besitz an denjenigen, bei dem er Schulden hat (d.h. die Bank oder ein anderer Spieler).

Alle noch im Spiel verbliebenen Spieler zählen ihr Vermögen:

- ihr Bargeld;
- ihre Grundstücke, Versorgungswerke und Bahnhöfe mit dem Wert, der auf dem Spielbrett angegeben ist;
- alle beleihenen Grundstücke zum halben Preis;
- Häuser zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis, plus
- Hotels zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis (mit dem Wert der beim Hotelkauf zurückgegebenen 3 Häuser).

Der reichste Spieler hat gewonnen!

Alternativ können Sie auch vorher vereinbaren, nach welcher Zeit das Spiel beendet ist. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der nach Ablauf der ausgemachten Zeit das größte Vermögen angehäuft hat.

ZIEL DES SPIELS

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

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Sortieren Sie die Häuser, Hotels, Besitzrechtkarten und das Geld (nach Werten) in die dafür vorgesehenen Fächer des Schachteileinsatzes.
2. Die Ereignis- und Gemeinschaftskarten werden getrennt. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.
3. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf "LOS".

4. Der Bankhalter und die Bank

Die Spieler wählen einen Bankhalter. Bei mehr als fünf Spielern kann der Bankhalter wählen, ob er mitspielt oder nur als Bankhalter fungiert.

Der Bankhalter teilt an jeden Spieler € 1.500 Spielgeld in folgender Sortierung aus:

2 x € 500	4 x € 100	1 x € 50	1 x € 20
2 x € 10	1 x € 5	5 x € 1	

Der Bankhalter hat neben der Verwaltung des Geldes weitere Aufgaben. Er verwaltet Besitzrechtkarten, Häuser und Hotels, bis sie von Spielern gekauft werden. Er zahlt Gehälter und Boni aus und nimmt alle Beleihungen mit Hypotheken vor. Er führt die Versteigerungen als Auktionator aus und er nimmt die Zahlungen der Spieler an die Bank entgegen. Die Bank geht niemals bankrott! Der Bankhalter kann zusätzliches Geld herstellen, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt.

5. Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder Spieler mit beiden Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

DER SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter – um die Summe beider Würfeln. Das Feld, auf dem seine Spielfigur landet, bestimmt, was weiter geschieht. Es können zwei und mehr Figuren auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:

- Das Grundstück (Straßen oder andere Besitztümer) kaufen;
- Miete bezahlen, falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt;
- Steuern bezahlen;
- eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen;
- ins Gefängnis gehen;

- auf dem Frei Parken-Feld ausruhen;
- sein Gehalt – € 200 – einziehen;
- im Gefängnis "Nur zu Besuch" sein.

Pasch

Bei einem Pasch (beide Würfel gleich) führt der Spieler seinen Zug in gewohnter Weise aus. Danach muss er noch einmal würfeln. Ist dies wiederum ein Pasch, muss er ein drittes Mal würfeln. Wirft der Spieler dreimal hintereinander einen Pasch, so darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muss sich mit seiner Spielfigur direkt ins Gefängnis begeben.

Über "LOS" gehen

Jedesmal wenn ein Spieler in Pfeilrichtung mit seiner Figur das Feld "LOS" erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von € 200. Es ist möglich, dass ein Spieler zweimal innerhalb einer Runde sein Gehalt bezieht; zum Beispiel, wenn seine Spielfigur über "LOS" zieht, direkt auf einem Gemeinschafts- oder Ereignisfeld dahinter landet und dort die Karte "Rücke vor bis auf LOS!" zieht.

Grundstücke kaufen

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem unverkauften Grundstück (kein anderer Spieler hält die Besitzrechtkarte), so hat er die erste Chance, das Grundstück zu kaufen. Will der Spieler kaufen, so zahlt er den auf der Karte aufgedruckten Preis an die Bank. Dafür erhält er die Besitzrechtkarte, die er offen vor sich ablegen muss.

Wenn der Spieler das Grundstück nicht kauft, versteigert der Bankhalter die Karte. Jeder kann mitspielen – auch der, der den normalen Kauf abgelehnt hat. Die Versteigerung beginnt mit dem (beliebigen) Betrag, den irgendein Spieler zu zahlen bereit ist. Der Meistbietende zahlt dann den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält die Besitzrechtkarte.

Grundstücke besitzen

Der Besitz eines Grundstückes ermöglicht es dem Eigentümer, von allen "Mieter", die auf diesem Grundstück landen, Miete zu kassieren. Es ist von Vorteil, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe besitzt – sozusagen ein "Monopol". Der Besitzer kann auf Grundstücken Gebäude errichten, wenn er alle Grundstücke (Straßen) dieser Farbgruppe besitzt.

Landen auf einem Grundstück mit Besitzer

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstücksfeld, das bereits verkauft ist, muss er an den Eigentümer Miete für das Anhalten hier bezahlen.

Der Spieler, dem das Grundstück gehört, muss die Miete verlangen – und zwar bevor der nächste Spieler gewürfelt hat. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt, sie hängt davon ab, ob und wie viele Gebäude auf dem Grundstück stehen. Die Miete bei Straßen verdoppelt sich, wenn ein Spieler alle Straßen einer Farbe besitzt. Dies gilt auch, wenn andere Straßen dieser Farbgruppe mit Hypotheken belastet sind. Sollte das Grundstück zwar verkauft, aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden. Durch den Bau von Häusern oder einem Hotel erhöht sich die Miete für eine Straße ganz erheblich.

Landen auf dem Wasser- oder Elektrizitätswerk

Wer auf einem dieser Felder landet, kann es kaufen, sofern es noch frei ist. Wie bei den normalen Grundstücken muss der aufgedruckte Preis an die Bank bezahlt werden. Ist das Werk bereits verkauft, muss der Spieler, der darauf gelandet ist, Miete an den Eigentümer bezahlen. Die Höhe der Miete richtet sich nach den gewürfelten Augen (des Zuges, mit dem die Spielfigur auf das Werk gezogen wurde). Besitzt der Eigentümer nur eines der Werke, ist die Miete 4-mal so hoch, wie die Augen auf beiden Würfeln. Besitzt der Eigentümer beide Werke, so ist die Miete 10-mal so hoch. Wurde ein Spieler durch eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte hierher geschickt, so muss er beide Würfel werfen, um die Höhe der Miete zu bestimmen.

Landen auf Bahnhöfen

Wer als erster auf einem Bahnhof landet, hat die Chance, ihn zu kaufen. Andernfalls versteigert die Bank diesen Bahnhof sofort. Es gelten die gleichen Bedingungen wie für normale Grundstücke (Straßen). Gehört der Bahnhof aber bereits einem anderen Spieler, so muss derjenige, dessen Spielfigur darauf gelandet ist, Miete bezahlen (die der Eigentümer verlangen muss). Die Höhe der Miete ist auf der Karte aufgedruckt, sie hängt davon ab, wie viele Bahnhöfe der Eigentümer besitzt.

Landen auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld

Landet man mit seiner Spielfigur auf einem dieser Felder, zieht man die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel. Diese Karten können verlangen, dass Sie:

- Ihre Spielfigur bewegen;
- Geld bezahlen müssen – z.B. Steuern;
- Geld erhalten;
- in das Gefängnis gehen müssen;
- aus dem Gefängnis freikommen.

Sie müssen die angegebenen Anweisungen befolgen. Dann wird die Karte mit dem Text nach unten wieder unter den Stapel geschoben.

Der Spieler, der die Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" zieht, behält diese zurück, um sie bei Bedarf einzusetzen; oder er kann diese Karte im Spielverlauf an irgendeinen Spieler zu einem frei vereinbarten Preis verkaufen.

Hinweis: Eine solche Karte kann verlangen, dass Sie Ihre Spielfigur auf ein anderes Feld ziehen. Kommen Sie dabei über "LOS", ziehen Sie Ihr Gehalt ein. Aber: Sie erhalten kein Gehalt, wenn Sie in das Gefängnis geschickt werden!

Landen auf einem Steuerfeld

Der Betrag muss sofort bar an die Bank gezahlt werden.

Frei Parken

"Frei Parken" ist ein Ausrufeld. Hier passiert gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).

Das Gefängnis

Man landet im Gefängnis, wenn man:

- auf das Feld "Gehe in das Gefängnis" kommt, oder
 - eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte "Gehe in das Gefängnis" zieht, oder
 - dreimal hintereinander einen Pasch wirft.
- Wenn der Spieler auf dem direkten Weg ins Gefängnis über "LOS" kommt, erhält er kein Gehalt. Sein Zug ist damit beendet und auch ein Pasch erlaubt kein nochmaliges Würfeln. Man kommt aus dem Gefängnis frei, wenn man im nächsten oder übernächsten Zug:
- eine Geldbuße von € 50 zahlt, bevor man würfelt; oder
 - einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Würfelaugen weiter. Noch einmal würfeln darf man dann allerdings nicht; oder
 - die Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" benutzt; oder
 - die Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" von einem anderen Spieler kauft und benutzt.

Hat der Spieler mit dem dritten Wurf noch keinen Pasch, muss er € 50 Geldbuße zahlen und zieht dann sofort mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter.

Ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, kann Miete kassieren und Grundstücke erwerben und verkaufen, sowie Häuser und/oder Hotels bauen. Kommt ein Spieler im normalen Verlauf auf das Gefängnisfeld, so ist er dort nur zu Besuch und hat keinerlei Nachteile. Im nächsten Zug kann er normal weiterspielen.

Häuser

Ein Spieler kann nur dann Häuser an Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt. Häuser erhöhen die Miete, die der Eigentümer verlangen kann, erheblich. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtkarte der Straße. Häuser können zu jeder Zeit des Spiels gebaut werden – während des eigenen Zuges und zwischen den Zügen anderer Spieler – jedoch immer nur, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat. Häuser müssen gleichmäßig gebaut werden:

Wenn ein Spieler ein Haus kauft, kann er es an irgendeiner Straße seiner Farbgruppe bauen. Kauft er ein zweites Haus, muss er es an einer noch unbebauten Straße dieser Gruppe bauen oder an einer Straße einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Insgesamt dürfen an jeder Straße bis zu 4 Häuser gebaut werden. Genau wie der Aufbau der Häuser gleichmäßig sein muss, hat auch der Abbau gleichmäßig zu erfolgen; d.h. ein Spieler, der aus Geldmangel Häuser an die Bank zurückgibt, darf dies auch nur gleichmäßig verteilt über die Straßen einer Farbgruppe tun. Ist ein Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek beliehen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

Hotels

Wenn ein Spieler an allen Straßen einer Farbgruppe 4 Häuser gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel kaufen. Ein Hotel kostet 4 Häuser (die gibt er sofort an die Bank zurück) plus den Preis für ein weiteres Haus – siehe Besitzrechtkarte. Der Spieler kann das Hotel an irgendeiner Straße dieser Gruppe aufstellen. An jeder Straße kann nur ein Hotel gebaut werden.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr zu verkaufen hat, müssen die bauwilligen Spieler warten, bis ein anderer Spieler Gebäude an die Bank zurückgibt oder verkauft. Ebenso gilt, dass ein Spieler kein Hotel an die Bank zurückverkaufen kann, wenn nicht genügend Häuser vorhanden sind, die das Hotel ersetzen sollen.

Wollen zwei oder mehr Spieler eine höhere Anzahl Gebäude kaufen als die Bank zur Verfügung hat, werden die vorhandenen Gebäude einzeln an den Meistbietenden versteigert. Als Mindestgebot gilt der niedrigste, gedruckte Preis auf einer der entsprechenden Besitzrechtkarten.

Verkauf von Besitzrechten

Unbebaute Straßen, das Elektrizitäts- und das Wasserwerk sowie Bahnhöfe können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. D.h. Handeln ist jederzeit erlaubt, jedoch sollte dabei das normale Spiel unterbrochen werden.

Es kann jedoch keine Straße an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn an irgendeiner Straße dieser Farbgruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Besitzer eine Straße aus dieser Farbgruppe verkaufen darf.

Häuser und Hotels dürfen jederzeit, aber nur an die Bank, verkauft werden; die Bank zahlt nur den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Alle Häuser und Hotels (1 Hotel = 5 Häuser) müssen genau so gleichmäßig an die Bank verkauft werden, wie sie erworben wurden, d.h. es kann nicht an einer Straße nur noch 1 Haus stehen, wenn an einer anderen Straße der gleichen Farbgruppe beispielsweise noch 4 Häuser stehen.

Falls notwendig, können Hotels in Häuser zurückverwandelt werden, um sich Bargeld zu verschaffen. Das Hotel wird an die Bank zurückgegeben; der Spieler erhält dafür 4 Häuser plus den halben Kaufpreis des Hotels.

Mit Hypotheken belastete Grundstücke können nicht an die Bank verkauft werden, nur an andere Spieler.

Hypotheken

Wer kein Bargeld mehr besitzt, aber Geld bezahlen muss, kann sich durch die Aufnahme von Hypotheken Geld beschaffen. Häuser und Hotels können nicht hypothekarisch belastet werden. Alle Gebäude auf einem Grundstück müssen an die Bank zurückverkauft werden, ehe dieses Grundstück hypothekarisch belastet werden darf.

Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothekenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtkarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10 % vom Hypothekenwert; er ist zahlbar, wenn die Hypothek zurückgezahlt wird. Wenn ein Besitztum übertragen wird, das hypothekarisch belastet ist, kann der neue Inhaber die Hypothek sofort zurückzahlen. Er muss in diesem Falle außer der Hypothek auch die nun fälligen 10 % Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzrechtkarten die Hypothek nicht, muss er trotzdem die fälligen 10 % Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10 % zusätzlich zur Hypothekensumme.

Mit Hypotheken belastete Grundstücke bleiben im Besitz des Eigentümers. Kein anderer Spieler kann sich ein solches Grundstück aneignen, indem er einfach die Hypothek bezahlt.

Um wieder ein Haus auf einem hypothekarisch belasteten Grundstück aufstellen zu können, muss der Eigentümer den Wert der Hypothek und 10 % Zinsen an die Bank zurückzahlen und das Haus von der Bank zum vollen Preis zurückkaufen.

Für ein belastetes Grundstück kann keine Miete verlangt werden; Miete für andere Grundstücke der gleichen Farbgruppe kann dagegen verlangt werden.

Bankrott

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d.h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, muss dem Gläubiger alles, was er an Werten hat, übergeben und darf nicht mehr weiterspielen. Häuser und Hotels müssen auch in diesem Fall zum halben Wert an die Bank verkauft werden, die das Geld an den Gläubiger zahlt. Wenn ein zahlungsunfähiger Spieler ein hypothekarisch belastetes Besitztum übergibt, muss der neue Besitzer sofort 10 % Zinsen an die Bank zahlen; er kann gleichzeitig die Hypothek zurückzahlen. Wenn ein Spieler nicht genügend Geld aufbringt, um seine Steuern und Strafen zu zahlen, selbst wenn er seine Häuser verkauft und sein Besitztum hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Meistbietenden. Häuser und Hotels dürfen nicht mitversteigert werden. Karten "Du kommst aus dem Gefängnis frei" werden unter den entsprechenden Stapel zurückgeschoben.

Tipps für die Spieler

Muss ein Spieler mehr Miete zahlen, als er Bargeld besitzt, so kann er anbieten, einen Teil in bar zu bezahlen und einen Teil in Grundstücken (z.B. unbebaute Straßen). Der Spieler, dem er die Summe schuldet, kann wählen, ob er das akzeptiert. Er sollte bedenken, dass er Eigentum erhält (auch wenn es beliehen ist), das weit mehr Wert hat als der aufgedruckte Preis, insbesondere, wenn er dadurch neue Baumöglichkeiten erhält oder zumindest andere Spieler daran hindern kann, dieses Grundstück in ihren Besitz bringen. Wer Grundstücke besitzt, muss wachsam sein, um immer seine Mieten einfordern zu können. Nur die Bank kann gegen hypothekarische Sicherheit Geld verleihen. Den Spielern ist das Verleihen von Geld oder Besitzrechten untereinander nicht gestattet.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Er gewinnt das Spiel als reichster Spieler.