

MONOPOLY®

Gesellschaftsspiel

Alle Rechte vorbehalten

Ges. gesch.

DER SINN DES SPIELES

Der Sinn des Spieles ist, Besitztümer so günstig zu **kaufen**, zu **vermieten** oder zu **verkaufen**, daß man der reichste Spieler und möglicherweise **Monopolist** wird. Ausgehend von "Los", führt man die Figuren nach der Anzahl der mit 2 Würfeln gewürfelten Augen um das Brett. Wenn die Figur eines Spielers auf ein Feld kommt, das **nicht** bereits im Besitz eines anderen ist, kann er dieses von der Bank kaufen. Kauft er es nicht, wird es an den Meistbietenden versteigert. Der Zweck des Besitzes ist, Mieten von den Mitspielern einzuziehen, die auf dieses Feld kommen. Die Mieten werden durch die Errichtung von Häusern und Hotels beträchtlich erhöht. Es ist also empfehlenswert, Gebäude auf seinen Baugrundstücken zu errichten. Um wieder Bargeld zur Verfügung zu haben, dürfen die Baugrundstücke von der Bank hypothekarisch beliehen werden. Kommt man auf das Gemeinschafts- oder Ereignisfeld, darf man dementsprechend eine Karte ziehen, deren Angaben befolgt werden müssen. Das Spiel ist unterhaltend und dabei aufregend, wozu der Bankhalter oft beiträgt. Vor Beginn des Spieles bestimmen die Teilnehmer, **zu welcher Stunde das Spiel enden soll**. Am Ende des Spieles **gewinnt der reichste Spieler**.

Beim ersten Schlag der vereinbarten Stunde endet das Spiel. Wenn ein Spieler sich mitten im Spiel befindet, beendet er seinen Zug und jede damit verbundene Handlung. Jeder Spieler zählt dann seinen Besitz: 1. Bargeld, 2. Wert der unbelasteten Grundstücke, Wert der Bahnhöfe, des Wasser- und Elektrizitätswerkes, 3. die Hälfte des Wertes der belasteten Grundstücke, 4. Kosten der Häuser und Hotels, wobei ein Hotel den Wert von 5 Häusern hat.

Wer das meiste besitzt, gewinnt.

SPIELREGELN

für 3 bis 7 Spieler

Ausstattung

Das **Gesellschaftsspiel** besteht aus einem **Spielplan**, dessen einzelne Felder Baugrundstücke, Bahnhöfe, Vorteile, Belohnungen und Strafen bezeichnen. Es gehören dazu **2 Würfel**, **6 Spielfiguren** verschiedener Farben, **32 grüne Häuschen**, **12 rote Hotels** und **2 Kartensätze** von je **16 Karten** für das **Gemeinschafts- und Ereignisfach**, **28 Besitzrechtskarten** für jedes Besitztum und **240 Spielgeldscheine** mit verschiedenen Werten.

Vorbereitung

Man legt den Spielplan auf einen genügend großen Tisch, die **Ereignis- und Gemeinschaftskarten** mit der Oberseite nach unten auf die für sie angegebenen Fächer. Jeder Spieler erhält **eine bestimmte Figur**, die ihn bei seinem Wandern rund um das Spiel vertritt und DM 30 000,—. Das übrige Geld geht an die **Bank**. Einer der Spieler wird zum **Bankhalter** gewählt. (Siehe Seite 2, Bank und Bankhalter.)

Spielgeld

Jeder Spieler erhält DM 30 000,— in folgenden Einzelscheinen:

1 Schein zu DM 10 000,—,	6 Scheine zu DM 2 000,—,
4 Scheine zu DM 1 000,—,	3 Scheine zu DM 400,—,
10 Scheine zu DM 200,—,	7 Scheine zu DM 100,—,
5 Scheine zu DM 20,—.	

Alles übrige Geld kommt in die Bank. (Wenn 7 Spieler sich beteiligen, wartet der eine, bis alle anderen ihr Geld erhalten haben, dann nimmt er seine Ernennung als Bankhalter an.)

(Die Scheine lauten auf "Spielmark" = DM.)

Beginn des Spieles

Wer die meisten Augen wirft, fängt an. Er setzt seine Figur auf das mit "Los" bezeichnete Feld und führt sie in **Pfeilrichtung** nach der Anzahl der gewürfelten Augen. Dann ist sein Spiel beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe zu würfeln. Die Figuren bleiben auf den besetzten Feldern stehen und werden von dort aus weiter gezogen, wenn der Spieler wieder an der Reihe ist. **Eine oder mehrere Figuren können gleichzeitig auf einem Feld stehen**. Im Verlauf des Spieles kommen die Spieler mehrmals um das ganze Spielfeld herum.

Wenn ein Spieler einen Pasch wirft (d.h. einen Wurf, bei dem beide Würfel dieselbe Augenzahl zeigen), führt er seine Figur, wie üblich, um die Summe beider Würfel weiter. Die so erreichte Weite ist gültig, d. h. der Spieler ist allen Vorteilen und Strafen unterworfen, die auf diesem Feld entstehen. Er behält die Würfel, wirft nochmals und führt seine Figur weiter wie vorher. Wenn er jedoch **dreimal hintereinander einen Pasch wirft**, darf er mit seiner Figur nicht weitergehen, sondern muß sich sofort mit seiner Figur **in das Gefängnis** begeben (siehe Gefängnis).

Gehalt

Jedesmal, wenn ein Spieler mit seiner Figur das Feld "Los" erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter das Gehalt von DM 4 000,— aus; dies gilt nur, wenn er sich in Pfeilrichtung bewegt.

Ankunft auf unverkauftem Feld

Wenn ein Spieler auf ein Feld kommt, auf das noch kein anderer Spieler einen Besitzanspruch hat, **hat er die Wahl**, ob er dieses Grundstück von der Bank zum aufgedruckten Preis kaufen will oder nicht. Wenn der Spieler sich zum Kauf entschließt, zahlt er der Bank für dieses Besitztum den aufgedruckten Preis und **erhält die Besitzrechtskarte**, die sein Besitzrecht nachweist. Er legt diese Karte offen vor sich hin, und zwar mit der Vorderseite nach oben. Entschließt sich der Spieler nicht zum Kauf, **muß der Bankhalter** dieses Grundstück sofort durch **Versteigerung** zum Kauf anbieten und **muß** es an den Meistbietenden verkaufen. Der Käufer muß den Kaufpreis sofort entrichten und erhält die Besitzrechtskarte. Jeder Spieler, auch der, der den Kauf zum aufgedruckten Preis verweigerte, kann mitbieten. Das Angebot kann von jedem beliebigen Preis ausgehen.

Ankunft auf verkauftem Feld

Wenn ein Spieler auf ein verkauftes Grundstück kommt, zieht der Eigentümer **Miete** von ihm ein; die Mietsumme ist auf der betreffenden Besitzrechtskarte aufgedruckt. Man beachte: Wenn auf dem Grundstück Häuser stehen, ist die Miete höher, als sie für ein unbebautes Grundstück sein würde.

Wenn das Grundstück hypothekarisch belastet ist, darf keine Miete verlangt werden. Ein belastetes Grundstück wird dadurch gekennzeichnet, daß man die Besitzrechtskarte umdreht.

Anmerkung: Wenn der Besitzer versäumt, die Miete zu verlangen und der nächste Spieler würfelt, braucht die Miete nicht mehr entrichtet zu werden.

Vorteile für die Besitzer von Grundstücken

Es ist ein Vorteil, Besitzrechtskarten für **alle Grundstücke einer gesamten Farbengruppe** zu haben, z. B. Parkstraße und Schloßallee oder Chausseestraße, Elisenstraße und Poststraße, weil der Besitzer dann **doppelte Miete** verlangen kann, wenn ein Mitspieler auf eines der unbebauten Grundstücke kommt. (Siehe Besitzrechtskarten.)

Häuser und Hotels können nur auf Grundstücken einer Farbengruppe gebaut werden, die sich vollständig im Besitz eines Spielers befindet. (Siehe Seite 3, Häuser.)

Sobald auf einem Grundstück Häuser oder Hotels gebaut sind, werden die Mieten erheblich höher.

Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld

Wenn ein Spieler auf das Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld kommt, nimmt er die oberste Karte von dem angegebenen Stapel und befolgt **die darauf gedruckten Anweisungen**. Danach wird die Karte mit der **Textseite nach unten**, zu unterst unter den Kartensatz geschoben. Die Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" wird jedoch zurückbehalten, bis sie benutzt wird. Danach schiebt man sie zu unterst unter den Kartensatz. Diese Karte kann von einem Spieler an einen anderen Spieler zu einem beider genehmen Preis **verkauft werden**.

Steuerfeld

Kommt man auf das Steuerfeld, zahlt man an die Bank.

Bankhalter

Man wähle als **Bankhalter** einen Spieler, der ein guter Auktionator ist. Wenn wie üblich, auch der Bankhalter mitspielt, muß er natürlich seine persönlichen Gelder von denen der Bank getrennt halten.

Die Bank

Der **Bankhalter** benutzt für die Bank zweckmäßigerweise einen größeren Behälter. Besonders gut eignet sich der Plastikeinsatz mit Geldfächern, der sich in der Luxusausgabe des "Monopoly" befindet; dieser Einsatz ist auch einzeln im Handel erhältlich. Der Bankhalter verwahrt außer dem Bankgeld die Besitzrechtskarten, die Häuser und Hotels, bis sie von den Spielern gekauft und verwendet werden.

Die Bank zahlt Gehälter und Prämien, verkauft Besitztümer an die Spieler und gibt dafür die gültigen Besitzrechtskarten aus; sie versteigert Grundstücke, verkauft Häuser und Hotels an die Spieler, verleiht auf Verlangen Geld für Hypotheken. Der Hypothekenwert macht die

Hälfte des Wertes des Grundstückes aus. Die Bank kauft jederzeit Häuser und Hotels von Baugrundstücken zum **halben Preis** zurück.

Man zahlt an die Bank den Preis für alle Besitztümer, die man von ihr kauft, die Steuern, Geldbußen, Strafen und Zinsen.

Gefängnis

A. Ein Spieler kommt in das Gefängnis

1. wenn seine Figur auf das Feld mit der Bezeichnung: **"Geh' in das Gefängnis"** kommt.
2. wenn er die Karte zieht: **"Geh' in das Gefängnis"**,
3. wenn er **dreimal** hintereinander einen **Pasch** wirft.

Anmerkung: Wenn ein Spieler in das Gefängnis kommt, muß er sich direkt dorthin begeben. Er kann für diesen Zug — auch wenn er über "Los" führt — in keinem Fall DM 4 000,— Gehalt einziehen. Der Spieler würfelt weiterhin in der Reihenfolge mit, darf aber die nächsten zwei Würfe nicht ausnützen, es sei denn, daß er nach "B" Ziff. 2 — 4 freikommt.

Besuch des Gefängnisses: Wenn ein Spieler nicht in das Gefängnis geschickt wird, aber im Laufe des Spieles auf dieses Feld kommt, besucht er es nur, verfällt keiner Strafe und kann in der üblichen Weise bei seinem nächsten Wurf ziehen.

B. Ein Spieler kommt aus dem Gefängnis:

1. Durch den dritten Wurf, nachdem er in das Gefängnis gekommen ist. Unmittelbar nach dem 3. Wurf muß der Spieler eine Geldstrafe von DM 1 000,— bezahlen und zieht dann um die gewürfelte Augenzahl weiter. Die Verpflichtung zur Zahlung von DM 1 000,— entfällt, wenn der Spieler einen Pasch wirft.
2. **Beim Werfen eines Paschs;** er darf sofort um so viele Felder weiterziehen, wie er bei seinem Pasch Augen geworfen hat.
3. **Durch Verwendung einer Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei".** Diese Karte kann er aus dem Ereignis- oder Gemeinschaftsfach erhalten oder von einem anderen Spieler zu einem frei vereinbarten Preis gekauft haben.
4. **Durch Zahlung einer Geldbuße von DM 1 000,—,** ehe er das nächste Mal oder das darauffolgende Mal zum Würfeln kommt.

Ein Spieler kann Besitz kaufen und verkaufen, Häuser bauen sowie Mieten einziehen, selbst wenn er sich im Gefängnis befindet.

Häuser

Die Spieler dürfen erst dann Häuser aufstellen, wenn sämtliche Grundstücke verkauft sind. Häuser können nur von der Bank gekauft werden und dürfen nur auf Grundstücken einer Farbengruppe errichtet werden, die sich vollständig im Besitz eines Spielers befinden. Z. B.: Wenn es einem Spieler gelingt, Rathausplatz, Hauptstraße und Bahnhofstraße zu besitzen, d. h. eine vollständige Farbengruppe, kann er jederzeit, solange sie ihm gehört, ein Haus oder mehrere Häuser von der Bank kaufen und auf den Grundstücken aufstellen. Wenn er ein Haus kauft, kann er es auf jedem beliebigen seiner Grundstücke aufstellen. Das nächste Haus, das er kauft, muß auf einem der noch unbesetzten Grundstücke aufgestellt werden oder in einer anderen Farbengruppe, die er besitzt. Der Preis, den er für jedes Haus zahlen muß, steht auf der Besitzrechtskarte des Grundstückes.

Ein Spieler kann, in Übereinstimmung mit den obigen Regeln, jederzeit so viele Häuser kaufen und aufstellen, wie er will und wie es seine Geldmittel gestatten. Er muß aber gleichmäßig bauen, d. h. er darf auf einem Grundstück erst dann ein weiteres Haus aufstellen, wenn auf allen anderen Grundstücken der Farbengruppe jeweils die gleiche Anzahl Häuser errichtet ist. Er darf also z. B. auf einem Grundstück das dritte Haus erst dann bauen, wenn auf allen anderen Grundstücken der Farbengruppe je 2 Häuser stehen. Auf einem Grundstück dürfen bis zu 4 Häuser gebaut werden.

Hotels

Ein Spieler muß 4 Häuser auf jedem Grundstück einer vollständigen Farbengruppe haben, ehe er ein Hotelgebäude kaufen darf. Er kann dann von der Bank ein Hotel kaufen, das auf irgendeinem Grundstück der Farbengruppe aufgestellt werden darf. Er gibt dafür der Bank die vier Häuser von diesem Grundstück zurück und zahlt an die Bank den Geldbetrag, der auf der Besitzrechtskarte für das Hotel angegeben ist. Auf jedem Grundstück darf nur ein Hotel aufgestellt werden.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Häuser zu verkaufen hat, müssen die Spieler, die bauen wollen, warten, bis ein Spieler Häuser an die Bank zurückgibt. Wollen zwei oder mehr Spieler mehr Häuser oder Hotels kaufen als die Bank verfügbar hat, müssen die Häuser oder Hotels an den Meistbietenden versteigert werden.

Verkauf von Besitztum

Unbebaute Grundstücke, Elektrizitäts- und Wasserwerk sowie Bahnhöfe können an jeden Spieler **privat** verkauft werden, und zwar für jeden Preis, den der Besitzer dafür erlangen

kann. Jedoch kann kein Grundstück an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn Gebäude auf **irgendeinem Grundstück** der Farbengruppe stehen. Diese Gebäude müssen erst an die Bank zurückverkauft werden, ehe der Besitzer ein Grundstück aus dieser Farbengruppe verkaufen darf. **Häuser und Hotels** dürfen von den Spielern jederzeit nur an die Bank verkauft werden; die Bank zahlt **nur den halben Preis**, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Wenn es sich um **Hotels** handelt, zahlt die Bank den halben Barpreis des Hotels und die Hälfte des Preises der vier Häuser, die für das Hotel in Zahlung gegeben wurden.

Hypotheken

Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothekenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtskarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10 Prozent 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 Prozent Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzrechtskarten die Hypothek nicht, muß er trotzdem die fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10 Prozent außer der Hypothekensumme.

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.

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

Zahlungseinstellung

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d. h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, muß dem Gläubiger alles, was er an Wert 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 Prozent 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.

Verschiedenes

Wenn ein Spieler mehr Miete schuldet, als er **bar** bezahlen kann, darf er seinen Gläubiger teils bar, teils in Besitztum bezahlen. In diesem Fall wird der Gläubiger oft weit mehr an Besitz übernehmen, als der Hypothekenwert beträgt.

Die Spieler müssen selbst auf fällige Mieten achten. Helft nicht anderen Spielern ihren Besitz zu überwachen.

Die Bank verleiht Geld nur gegen hypothekarische Sicherheit. Die Spieler dürfen Geld oder Besitz nicht voneinander borgen.

Verkürzung des Spieles

Um das Spiel abzukürzen, mischt der Bankhalter die Besitzrechtskarten und teilt gleich zu Beginn zwei Besitzrechtskarten an jeden Spieler aus. Die Spieler zahlen bei Empfang der Besitzrechtskarten den Preis des Besitztums an die Bank. Der Kaufpreis ist auf der Besitzrechtskarte aufgedruckt.

Gewinn

Sieger des Spiels ist der Spieler, der am Ende der vereinbarten Spielzeit das größte Vermögen hat. Zur Ermittlung des Vermögens werden von jedem Spieler sämtliches Bargeld und der Wert sämtlicher Besitztümer zusammengezählt.

Sollten während der Spielzeit Spieler wegen Zahlungsunfähigkeit ausscheiden, gewinnt der Spieler, der als letzter übrigbleibt.

