



VORBEREITUNG

DER BANKHALTER

Die Spieler wählen einen Bankhalter, der das Spielgeld verwaltet und Versteigerungen durchführt. Der Bankhalter muss darauf achten, sein eigenes Geld vom Geld der Bank getrennt zu halten.

AUFGABEN DER BANK

- ◆ Spielgeld* und Besitzrechtkarten verwalten
 - ◆ Erträge an Spieler auszahlen
 - ◆ Grundstücke verkaufen und versteigern
 - ◆ Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
 - ◆ Häuser und Hotels verkaufen und verwalten
 - ◆ Hypotheken an Spieler vergeben
- Die Bank geht niemals bankrott. Der Bankhalter kann zusätzliches Geld herstellen, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt.

* M 1 = 1 MONOPOLY Dollar.

Mischen Sie die **GEMEINSCHAFTSKARTEN** durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

Mischen Sie die **EREIGNISKARTEN** durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das **LOS**-Feld.

Das Startkapital für jeden Spieler:

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

SCHNELLERES SPIEL

DER TEMPO-WÜRFEL

Damit das Spiel noch schneller wird, folgen Sie diesen Schritten:

1. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zusätzlich zum Startkapital M 1000.
2. Wenn Sie zum ersten Mal über LOS gehen, dürfen Sie mit dem Tempo-Würfel spielen.
3. Werfen Sie den Tempo-Würfel mit den beiden weißen Standardwürfeln, wenn Sie am Zug sind. Der Tempo-Würfel zeigt:
 - ◆ **1, 2 oder 3:** Ziehen Sie um die Summe aller drei Würfel weiter.



- ◆ **Bus:** Sie dürfen um die Augenzahl **eines oder beider** weißen Würfel ziehen. Haben Sie z. B. 1 und 5 gewürfelt, dürfen Sie 1 Feld, 5 Felder oder 6 Felder ziehen.
- ◆ **Mr. Monopoly:** Ziehen Sie wie gewohnt um die Summe beider weißen Würfel und führen Sie den Zug je nach Feld, auf dem Sie landen, aus. Danach rücken Sie zum nächsten Grundstück ohne Besitzer weiter. Sie dürfen es kaufen oder zur Versteigerung freigeben. Gibt es keine Grundstücke mehr ohne Besitzer, müssen Sie zum nächsten Grundstück weiterücken und dem Eigentümer die übliche Miete zahlen.

Noch was ...

Bei einem Pasch werden nur die weißen Würfel gezählt. Wenn Sie mit allen 3 Würfeln dieselbe Augenzahl werfen, dürfen Sie mit Ihrer Spielfigur auf ein **beliebiges Feld** des Spielplans springen. Werden Sie während Ihres Zugs ins **Gefängnis** geschickt, ist Ihr Zug vorbei und Sie dürfen das Ergebnis des Tempo-Würfels nicht ausspielen. Wenn Sie versuchen, sich aus dem Gefängnis freizuwürfeln, dürfen Sie nur die 2 weißen Würfel werfen. Um auf einem Versorgungswerk die Miete zu bestimmen, werfen Sie alle 3 Würfel. Der Bus und Mr. Monopoly zählen dabei 0.

© 1935, 2012 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Herstellung und Vertrieb über
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
www.winning-moves.de

Licensed By:



FOLGEN SIE DEN REGELN!

Viele MONOPOLY-Spieler legen gerne ihre eigenen „Hausregeln“ fest. Das ist natürlich schön und sehr kreativ, allerdings wird das Spiel dadurch häufig wesentlich länger. Nach den offiziellen MONOPOLY-Regeln ist es z. B. nicht erlaubt, dass sich Spieler untereinander Geld leihen oder vereinbaren, die Miete auszusetzen, wenn sie gegenseitig auf ihren Grundstücken landen. Alle Steuern und Strafen sind direkt an die Bank zu zahlen und dürfen nicht für das Landen auf dem FREI PARKEN-Feld gesammelt werden oder ähnliches.

