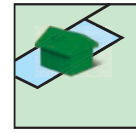


GEBÄUDE

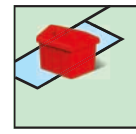


Häuser bauen

Sobald Sie alle Straßen einer Farbgruppe besitzen, können Sie Häuser kaufen (Sie müssen dafür nicht bis zur nächsten Runde warten).

Zahlen Sie der Bank den Hauspreis der Besitzrechtkarte und stellen Sie ein Haus auf die Straße.

Sie müssen gleichmäßig bauen, d.h. es muss auf jeder Straße der Gruppe ein Haus stehen, bevor Sie auf einer der Straßen ein zweites Haus bauen. Auf jeder Straße dürfen höchstens 4 Häuser stehen.



Hotels bauen

Wenn auf einer Straße 4 Häuser stehen, können Sie sie in ein Hotel umwandeln.

Geben Sie die vier Häuser der Bank zurück, zahlen Sie den Preis für das

Hotel (siehe Besitzrechtkarte) und stellen Sie ein Hotel auf die Straße.

Auf einer Straße darf maximal 1 Hotel stehen. Weitere Gebäude dürfen nicht mehr dazukommen.

Sie dürfen eine Straße nicht bebauen, wenn eine andere Straße der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

Mangel an Gebäuden

Wenn mehrere Spieler das letzte Haus oder Hotel der Bank kaufen möchten, wird es versteigert. Das Anfangsgebot beträgt 10.

Keine Gebäude mehr da?

In diesem Fall müssen Sie warten, bis andere Spieler ihre Gebäude an die Bank zurückverkaufen.

Auktionen

Wenn Sie auf einem freien Grundstück landen (Straße, Bahnhof oder Versorgungswerk), es aber nicht kaufen möchten, wird es vom Bankhalter sofort versteigert.

- Der Bankhalter bietet das Grundstück allen Spielern für 10 an.
- Jeder Spieler darf das Gebot um mindestens 1 erhöhen (auch der Bankhalter und der Spieler, der auf dem Grundstück gelandet war).
- Der Höchstbietende gewinnt die Auktion, zahlt den Betrag an die Bank und erhält dafür die Besitzrechtkarte.

Und wenn niemand das Grundstück kaufen möchte?

Dann bezahlt niemand etwas und das Grundstück bleibt in der Bank.

Verhandeln

Die Spieler dürfen ihre Grundstücke untereinander jederzeit verkaufen oder tauschen.

Vor dem Verkauf oder Tausch müssen Sie alle Gebäude der Farbgruppe an die Bank zurückverkaufen; Gebäude dürfen nicht an andere Spieler verkauft oder eingetauscht werden.

Sie dürfen die Grundstücke untereinander gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Grundstücke tauschen oder gegen *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten tauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die handelnden Spieler selbst.

Mit Hypotheken belastete Grundstücke dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden.

Der neue Besitzer muss dann sofort:

die Hypothek auflösen

(d.h. der Bank den Auflösungsbetrag der Besitzrechtkarte zahlen)

oder die Hypothek aufrechterhalten

(d.h. der Bank 10 % Zinsen vom Hypothekenwert zahlen).

HILFE! ICH BIN PLEITE!

1 Beschaffen Sie sich Geld.

Wenn Sie Ihre Schulden nicht bezahlen können, versuchen Sie, sich durch den Verkauf von Gebäuden und/oder die Aufnahme von Hypotheken Geld zu verschaffen.

Gebäude verkaufen

Verkaufen Sie Hotels zum halben Kaufpreis an die Bank und lassen Sie sich außerdem die 4 Häuser wiedergeben. **Verkaufen Sie Häuser** zum halben Kaufpreis an die Bank. Häuser müssen gleichmäßig über die Farbgruppe verteilt verkauft werden.

Hypothek aufnehmen

Um auf ein Grundstück eine Hypothek aufzunehmen, verkaufen Sie zunächst alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank (zum halben Kaufpreis).

Hypothek aufnehmen: Drehen Sie die Besitzrechtkarte auf die Rückseite und lassen Sie sich von der Bank den Hypothekenwert auszahlen.

Hypothek auflösen: Zahlen Sie den gezeigten Auflösungsbetrag an die Bank (Hypothekenwert + 10 %), und drehen Sie die Karte wieder auf die Vorderseite um.

Sie erhalten für ein belastetes Grundstück keine Miete. Aber: Für die anderen (unbelasteten) Straßen derselben Gruppe gilt nach wie vor die höhere Miete, wenn Ihnen die komplette Farbgruppe gehört.

Dasselbe gilt für die unbelasteten Grundstücke aus der Gruppe der Bahnhöfe und Versorgungswerke.

2 Wenn Sie immer noch Schulden haben, sind Sie bankrott und scheiden aus dem Spiel aus!

Schulden bei einem Mitspieler
Übergeben Sie ihm Ihre sämtlichen belasteten Grundstücke sowie Ihre *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte(n).

Der neue Besitzer muss dann sofort:

die Hypotheken auflösen (d.h. der Bank die Auflösungsbeträge zahlen), **oder**

die Hypotheken aufrechterhalten (d.h. der Bank 10 % Zinsen der Hypothekenwerte zahlen).

Schulden bei der Bank

Geben Sie Ihre sämtlichen Grundstücke an die Bank zurück (die Hypotheken verfallen in diesem Moment).

Ihre ehemaligen Grundstücke werden sofort einzeln versteigert.

Stecken Sie Ihre *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte(n) unter die jeweiligen Kartenstapel zurück.

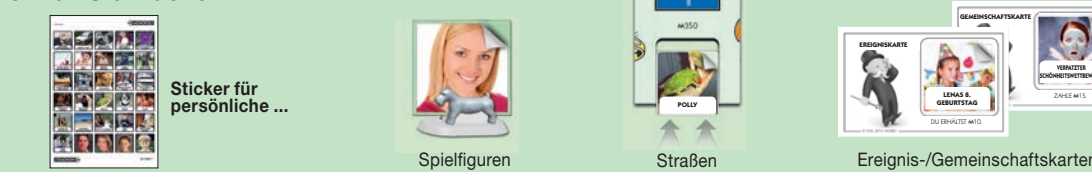
Die übrigen Spieler machen so lange weiter, bis nur noch einer übrig ist. Dieser Spieler hat gewonnen!

GESTALTEN SIE IHR SPIEL!

Dazu brauchen Sie:



Das können Sie machen:



Und das geht so:

- Anklicken!**
- Für Smartphones und Tablets laden Sie aus dem App StoreSM oder bei Google PlayTM die **gratis** MY MONOPOLY App herunter. Wenn Sie Ihren Mac oder PC verwenden möchten, gehen Sie im Internet auf: www.mymonopoly.com.
 - Erstellen Sie für sich ein Konto.
 - Jetzt machen Sie Ihr Spiel persönlich! Suchen Sie sich Fotos von Ihrem Computer, Mobilgerät und/oder aus Ihrem bevorzugten sozialen Netzwerk (wie z.B. Facebook) zusammen. Eine umfangreiche Liste der sozialen Netzwerke finden Sie auf mymonopoly.com.
 - Folgen Sie den Anweisungen der App, um Ihre Fotos zu bearbeiten. Sobald Sie mit Ihren Fotos zufrieden sind, drucken Sie sie auf den im Spiel enthaltenen Stickerbögen aus.

- Aufkleben!**
- Kleben Sie die Sticker auf die leeren Schilder für die Straßen sowie auf Ereignis- und Gemeinschaftskarten, die ein entsprechendes Stickerfeld zeigen. Das war's! Sobald Sie Ihre Sticker gestaltet und auf die Straßenschilder und Karten geklebt haben, kann das Spiel beginnen. Sehen Sie sich hierzu den Abschnitt **VORBEREITEN** am Anfang dieser Spielregeln an.

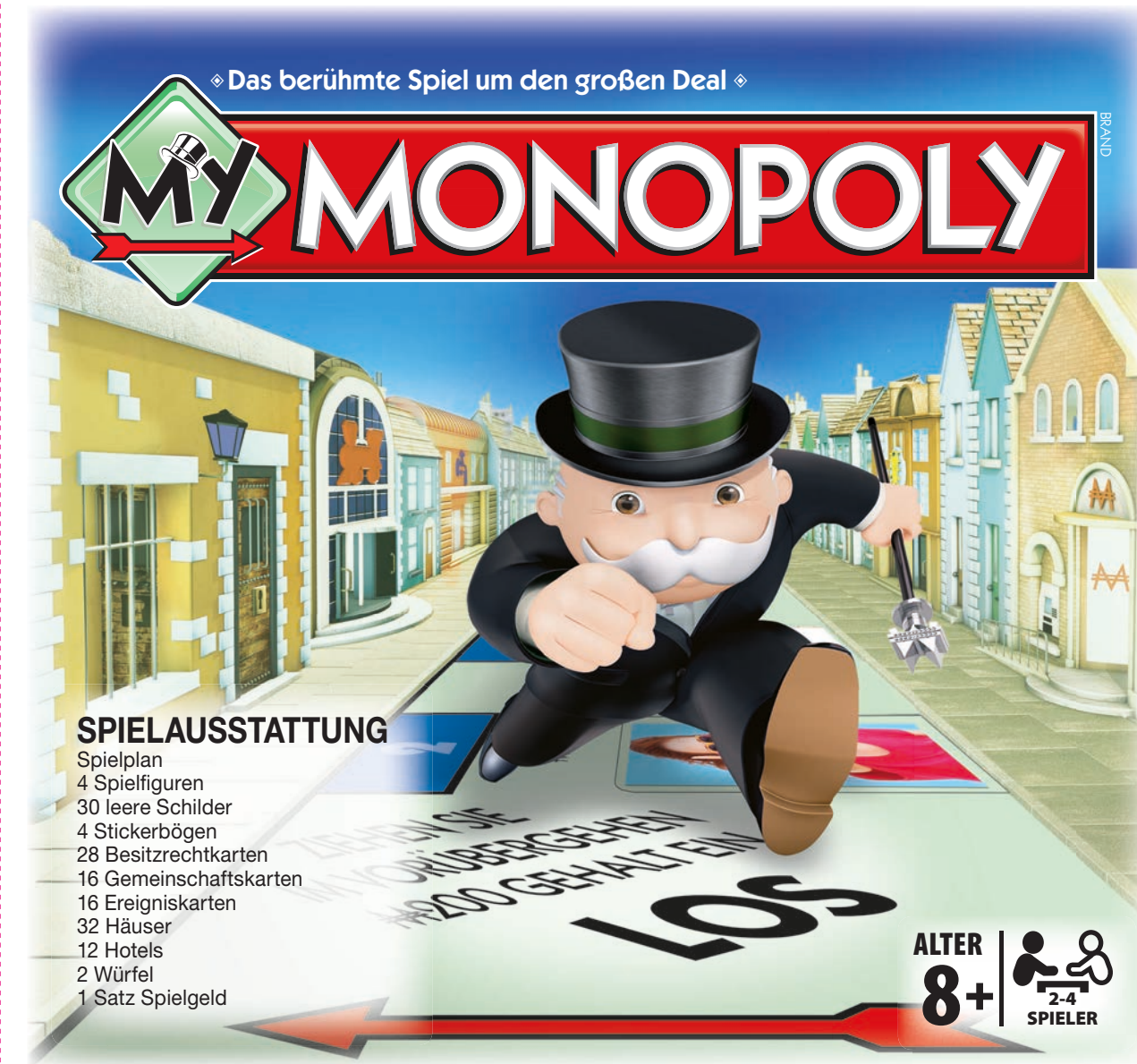
Die meisten sozialen Netzwerke erfordern zur Anmeldung ein Mindestalter von 13 Jahren (oder älter). Minderjährige bitten also ihre Eltern oder einen anderen Erwachsenen um Unterstützung.

Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der MY MONOPOLY App und im Internet auf www.mymonopoly.com.

Apple und das Apple-Logo sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Handelsmarken von Apple Inc. App Store ist eine Dienstleistungsmarke von Apple Inc. Google PlayTM und AndroidTM sind Markenzeichen von Google Inc. 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 Spielausstattung. © 1935, 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boëchat 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
Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de www.mymonopoly.com

0514A8595100 00



SPIELAUSSTATTUNG

- Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 30 leere Schilder
- 4 Stickerbögen
- 28 Besitzrechtkarten
- 16 Gemeinschaftskarten
- 16 Ereigniskarten
- 32 Häuser
- 12 Hotels
- 2 Würfel
- 1 Satz Spielgeld

ALTER 8+
2-4 SPIELER

VORBEREITEN

1 Auf der Rückseite der Spielregeln sehen Sie, wie Sie das Spiel mit den leeren Schildern und Stickerbögen ganz persönlich gestalten.

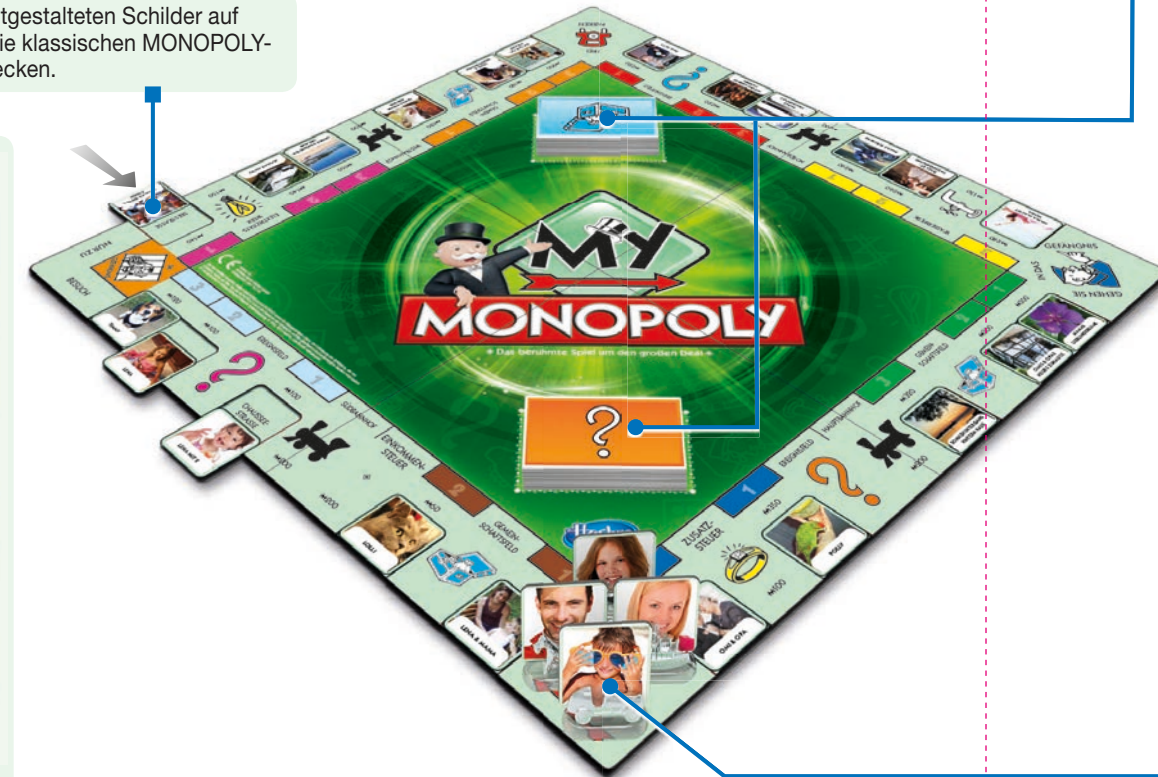
Hinweis: Wenn Sie das nächste Mal spielen, können Sie mit den Stickern neue Bilder für Straßen, Spielfiguren, Ereignis- und Gemeinschaftskarten ausdrucken. Sie können auch die Rückseiten der Schilder bekleben.

2 Schieben Sie Ihre selbstgestalteten Schilder auf die Straßensfelder, um die klassischen MONOPOLY-Straßennamen zu verdecken.

3 Jeder Spieler erhält als Startkapital:

- 5x
- 1x
- 2x
- 1x
- 1x
- 4x
- 2x

(Summe = €1.500)
Die Spielbox dient als Bank: Legen Sie das übrige Spielgeld nach Werten sortiert hinein.



Sie haben Ihr Spiel noch nicht persönlich gestaltet?
Kein Problem. Sie können das klassische MONOPOLY auch ohne selbstgestaltete Schilder und Karten spielen.

4 Mischen Sie die beiden Stapel mit den Ereignis- und Gemeinschaftskarten durch (einschließlich Ihrer selbstgestalteten Karten), und legen Sie sie verdeckt hier hin.

5 Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Der Bankhalter verwaltet: **das Geld der Bank**

Häuser



Hotels



Besitzrechtkarten



Auktionen

Der Bankhalter darf selbst mitspielen, doch er muss sein Geld vom Geld der Bank getrennt aufbewahren.

6 Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur, schiebt sein selbstgestaltetes Schild hinein und stellt die Figur auf LOS.

SPIELEN

Das Ziel des Spiels

Ziehen Sie um den Spielplan und kaufen Sie so viele Grundstücke wie möglich (Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke). Je mehr Sie besitzen, desto mehr Miete kassieren Sie. Wer am Ende des Spiels nicht bankrott ist, hat gewonnen.

Wer fängt an?

Jeder Spieler wirft die beiden Würfel: Der höchste Wurf ist zuerst dran. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Sie sind am Zug

- 1** Werfen Sie beide Würfel.
- 2** Ziehen Sie mit Ihrer Figur um entsprechend viele Felder über den Spielplan.
- 3** Wo sind Sie gelandet? Sehen Sie im Abschnitt DIE FELDER nach.
- 4** Bei einem Pasch führen Sie Ihren Zug bis hierher normal durch, würfeln danach erneut und machen noch einen Zug.

Achtung! Wer 3 Mal nacheinander einen Pasch würfelt, muss sofort ins Gefängnis!

5 Ihr Zug ist vorbei und der nächste Spieler kommt dran.

Und los geht's!

Fangen Sie an zu spielen und sehen Sie unterwegs nach, was Sie auf den Feldern zu tun haben, auf denen Sie landen.

DIE FELDER

2 Straßen

Freie Straßen

Wenn Sie auf einer Straße landen, die noch niemandem gehört, können Sie sie kaufen oder versteigern lassen.

Kaufen?

Zahlen Sie den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und lassen Sie sich die Besitzrechtkarte dazu geben.

Farbgruppe	Miete
1	€10
2	€20
3	€30
4	€40
5	€50
6	€60
7	€80
8	€100
9	€120
10	€150
11	€200
12	€250
13	€300
14	€400
15	€500
16	€600
17	€800
18	€1000

Nicht kaufen?

Die Straße wird sofort vom Bankhalter versteigert. Das Anfangsgebot beträgt €10. Alle Spieler dürfen bieten.

Verkaufte Straßen

Wenn Sie auf einer Straße landen, die bereits einem anderen Spieler gehört, zahlen Sie ihm die Miete, die auf seiner Besitzrechtkarte steht.

Sammeln Sie Farbgruppen, um Häuser zu bauen!

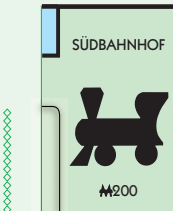
Sie dürfen erst bauen, wenn Ihnen alle Straßen einer Farbgruppe gehören.

Farbgruppe	Miete
1	€10
2	€20
3	€30
4	€40
5	€50
6	€60
7	€80
8	€100
9	€120
10	€150
11	€200
12	€250
13	€300
14	€400
15	€500
16	€600
17	€800
18	€1000

Farbgruppe	Miete
1	€10
2	€20
3	€30
4	€40
5	€50
6	€60
7	€80
8	€100
9	€120
10	€150
11	€200
12	€250
13	€300
14	€400
15	€500
16	€600
17	€800
18	€1000

Farbgruppe	Miete
1	€10
2	€20
3	€30
4	€40
5	€50
6	€60
7	€80
8	€100
9	€120
10	€150
11	€200
12	€250
13	€300
14	€400
15	€500
16	€600
17	€800
18	€1000

- Sobald Ihnen eine ganze Gruppe gehört, steigt die Miete jeder Straße dieser Gruppe.
- Wenn Sie Häuser bauen, steigt die Miete noch mehr.
- Und später können Sie sogar Hotels bauen! (Siehe Abschnitt GEBÄUDE.)



Bahnhöfe

Freie Bahnhöfe

Wenn Sie auf einem Bahnhof landen, der noch niemandem gehört, können Sie ihn kaufen oder versteigern lassen.

Kaufen?

Zahlen Sie den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und lassen Sie sich die Besitzrechtkarte dazu geben.

Farbgruppe	Miete
1	€25
2	€50
3	€100
4	€200

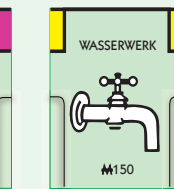
Nicht kaufen?

Der Bahnhof wird sofort vom Bankhalter versteigert. Das Anfangsgebot beträgt €10. Alle Spieler dürfen bieten.

Verkaufte Bahnhöfe

Wenn Sie auf einem Bahnhof landen, der einem anderen Spieler gehört, zahlen Sie ihm die Miete, die auf seiner Besitzrechtkarte steht. Die Miete hängt davon ab, wie viele Bahnhöfe der Spieler besitzt.

Bahnhöfe	Miete
1	€25
2	€50
3	€100
4	€200



Versorgungswerke

Freie Versorgungswerke

Wenn Sie auf einem Werk landen, das noch niemandem gehört, können Sie es kaufen oder versteigern lassen.

Kaufen?

Zahlen Sie den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und lassen Sie sich die Besitzrechtkarte dazu geben.

Farbgruppe	Miete
1	€150
2	€300
3	€450
4	€600
5	€750
6	€900
7	€1050
8	€1200
9	€1350
10	€1500
11	€1650
12	€1800
13	€1950
14	€2100
15	€2250
16	€2400
17	€2550
18	€2700

Nicht kaufen?

Das Werk wird sofort vom Bankhalter versteigert. Das Anfangsgebot beträgt €10. Alle Spieler dürfen bieten.

Verkaufte Werke

Wenn Sie auf einem Werk landen, das einem anderen Spieler gehört, zahlen Sie ihm Miete.
Werfen Sie beide Würfel: Wenn der Besitzer ein Werk hat, zahlen Sie ihm Ihren Wurf x 4; besitzt der Spieler beide Werke, zahlen Sie ihm Ihren Wurf x 10.

Aktionsfelder



LOS

Wenn Sie über LOS gehen oder darauf landen, erhalten Sie von der Bank €200.



Ereignis- & Gemeinschaftsfelder

Ziehen Sie eine Karte vom jeweiligen Stapel und führen Sie sie sofort aus. Danach wird die Karte unter den Stapel zurückgesteckt.



Einkommen- & Zusatzsteuer

Zahlen Sie den gezeigten Betrag an die Bank.



Frei parken

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts.



Nur zu Besuch

Keine Panik: Wenn Sie auf dem Gefängnisfeld landen, stellen Sie Ihre Figur einfach auf den NUR ZU BESUCH-Bereich.



Gehen Sie in das Gefängnis

Stellen Sie Ihre Spielfigur sofort aufs Gefängnis! Wenn Sie dabei über LOS kommen, erhalten Sie kein Gehalt von €200. Ihr Zug ist danach vorbei. Während Sie im Gefängnis sind, dürfen Sie trotzdem Miete kassieren, an Auktionen teilnehmen, Häuser und Hotels kaufen, Hypotheken aufnehmen und mit anderen Spielern handeln.

Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?

- Dafür gibt's 3 Möglichkeiten:
- 1** **Zahlen Sie** am Anfang Ihres nächsten Zugs €50. Danach würfeln Sie und machen einen ganz normalen Zug.
 - 2** **Spielen Sie** am Anfang Ihres nächsten Zugs eine **Du kommst aus dem Gefängnis frei-Karte** aus. Entweder Sie besitzen eine oder Sie kaufen sie einem anderen Spieler ab. Stecken Sie die Karte danach zurück unter ihren Stapel, würfeln Sie und ziehen Sie weiter.
 - 3** **Würfeln Sie** im nächsten Zug **einen Pasch**. Dann sind Sie sofort frei und dürfen mit diesem Zug direkt aus dem Gefängnis heraus ziehen. Dies dürfen Sie 3 Runden lang versuchen. Werfen Sie auch in der dritten Runde keinen Pasch, kaufen Sie sich mit €50 frei und ziehen mit Ihrem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.