



LE CELEBRE JEU DE TRANSACTIONS IMMOBILIERES RÈGLES

LE JEU EN BREF

Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses - le joueur le plus riche étant le vainqueur définitif. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si vous décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux autres joueurs dans une vente aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires reçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leur terrain. La construction de maisons et hôtels augmente considérablement le loyer que vous pouvez recevoir pour vos propriétés ; aussi, il est conseillé de construire dans un maximum de sites. Si vous avez besoin davantage d'argent, la banque peut vous en prêter par le biais d'hypothèques sur vos propriétés. Vous devez toujours vous plier aux instructions données par les cartes "Chancellerie" et "Chance". Parfois, vous serez envoyé en prison.

BUT DU JEU

Etre le seul joueur qui n'ait pas fait faillite.

MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 10 pions
- 3 titres de propriété
- 16 cartes "Chance"
- 16 cartes "Chancellerie"
- 1 paquet de billets de banque pour MONOPOLY
- 32 maisons
- 12 hôtels
- 2 dés

PREPARATION DU JEU

1. Rangez dans la boîte les maisons, hôtels, cartes "Titre de propriété" et les billets de banque (en fonction de leur valeur).
2. Séparez les cartes "Chance" et "Chancellerie". Mélangez-les et posez-les, face cachée à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu.

3. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case start.

4. Le banquier et la banque.

Un des joueurs est élu banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle.

Le banquier donne à chaque joueur Fr.30'000.- répartis de la façon suivante:

2 x Fr. 10'000.-

4 x Fr. 2'000.-

1 x Fr. 1'000.-

1 x Fr. 400.-

2 x Fr. 200.-

1 x Fr. 100.-

5 x Fr. 20.-








En plus de l'argent, le banquier s'occupe aussi des cartes "Titre de propriété", des maisons et hôtels jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. La banque verse aussi des salaires et des primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et intérêts. Dans le cas d'une vente aux enchères, c'est le banquier qui dirige la vente.

La banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire.

5. Les joueurs lancent les deux dés. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

UNE PARTIE DE MONOPOLY

Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés, en direction de la flèche. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter sur la même case au même temps. Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez :

-  - acheter une propriété,
-  - payer un loyer au propriétaire,
-  - payer des taxes,
-  - tirer une carte "Chance" et "Chancellerie",
-  - aller en prison,
-  - vous reposer sur le parc gratuit,
-  - toucher votre salaire de Fr. 4'000.-

Doubles

Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous jetez les dés à double trois fois de suite, rendez-vous immédiatement en prison.

En passant par la case "Start"

Chaque fois que vous passez ou vous vous arrêtez sur la case "Start" vous recevez Fr. 4'000.- de la banque. Il est possible de recevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, vous tirez une carte "Chance" ou "Chancellerie" juste après être passé par la case départ, et que cette carte vous indique «Avancez jusqu'à la case "Start" ».

Achat de propriétés

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas encore à un autre joueur, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque le prix indiqué sur la case. Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, une carte "Titre de propriété" que vous devez garder face visible devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux d'acheter. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez vous joindre à la vente aux enchères.

Être propriétaire

Le fait d'être propriétaire vous permet de recevoir un loyer de la part de tous les locataires qui s'arrêtent sur vos terrains. Vous pouvez construire sur n'importe quelle propriété à partir du moment où vous possédez tous les terrains de la même couleur que celle-ci, c'est à dire dès que vous en avez le monopole.

Arrêt sur une propriété déjà achetée

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui a déjà été achetée par un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer. Le joueur qui est propriétaire de cette case doit vous réclamer le loyer avant que le joueur suivant ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte "Titre de propriété" et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Si toutes les propriétés d'un même groupe (terrains de même couleur) appartiennent au même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de constructions. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut pas recevoir ce double loyer si une des propriétés est hypothéquée. Sur les terrains où des maisons et des hôtels ont été construits, le loyer augmentera et sera indiqué sur la carte "Titre de propriété". Aucun loyer ne sera payé pour une propriété hypothéquée.

Arrêt sur les services publics






Si vous vous arrêtez sur un service public, vous pouvez l'acquérir s'il n'a pas encore été acheté. Comme pour les autres propriétés, payez la somme due à la banque. S'il appartient déjà à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés. Si le propriétaire a seulement un des deux services publics, le loyer sera le total de vos dés multiplié par 80. Mais si le propriétaire a les deux en sa possession, vous devez payer 200 fois le total des dés. Si vous êtes «envoyé» sur cette case à cause d'une carte "chance" ou chancellerie, vous devez relancer les dés pour déterminer le montant à payer.

Arrêt sur une gare

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur une gare, vous avez la possibilité de l'acheter. Sinon, elle sera mise en vente par le banquier dans une vente aux enchères à laquelle vous pourrez vous joindre. Si la gare appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte de propriété. Ce montant variera suivant le nombre de gares détenues par ce joueur.

Arrêt sur une case "Chance" ou "Chancellerie"

S'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située au-dessus du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de :

-  - déplacer votre pion,
-  - payer une certaine somme - taxes par exemple,
-  - recevoir de l'argent,
-  - aller en prison,
-  - sortir de prison sans payer,

Vous devez suivre les instructions de la carte et agir aussitôt après avoir remis la carte sous le paquet. Si vous tirez une carte "Tu es libre de sortir de prison sans payer d'amende", vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser, ou de la vendre à un autre joueur.

Remarque: une carte peut vous demander de vous rendre à une autre case. Si vous passez par la case "Start", recevez Fr. 4'000.-. Vous ne passez pas par la case "Start" quand vous êtes envoyé en prison.

Arrêt sur les cases "Impôts"




Si vous vous arrêtez sur ce type de cases, payez le montant indiqué à la banque.

Parc gratuit





Si vous vous arrêtez sur cette case, vous vous reposez simplement en attendant le prochain tour. Il n'y a aucune pénalité pour s'arrêter sur cette case : vous pouvez continuer vos transactions normalement (par exemple, percevoir des loyers, construire sur vos propriétés...).

Prison

Vous serez envoyé en prison si :

-  - vous vous arrêtez sur la case "Va en prison",
-  - vous tirez une carte "Chance" ou "Chancellerie" qui vous indique "Va directement en prison",
-  - vous jetez les dés à double trois fois de suite.

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Dans ce cas vous ne recevrez pas votre salaire de Fr. 4'000.-. Pour sortir de prison il faut effectuer l'une des actions suivantes :

-  - payer une amende de Fr. 1'000.- et jouer au prochain tour
-  - acheter une carte "Tu as libre de sortir de prison sans payer d'amende" à un autre joueur, à un prix convenu entre vous
-  - utiliser une carte "Tu as libre de sortir de prison sans payer d'amende" si vous en possédez une
-  - attendre en prison pendant trois tours, en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant ce lancer de dés pour avancer.

Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez Fr. 1'000.- et déplacez votre pion suivant votre lancer de dés. Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers. Si vous n'êtes pas «envoyé en prison», mais que vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité.

Maisons

Une fois que vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons pour les mettre sur ces propriétés. Cela augmente le montant que vous faites payer aux locataires. Le prix d'une maison est indiqué sur la carte "Titres de propriété". Vous pouvez acheter quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs, vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxième maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une maison sur chaque terrain de ce groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède quatre maisons. La vente des maisons doit elle aussi se faire uniformément. Vous pouvez acheter ou vendre à n'importe quel moment, autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent. Aucune maison ne peut être construite sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée. Si vous avez toutes les propriétés d'un groupe (terrains de même couleur) et que seulement une ou deux d'entre elles comportent une construction, vous pouvez demander un double loyer pour la ou les propriétés du groupe sans bâtiments.

Hôtels

Vous devez avoir quatre maisons sur chaque site d'un groupe avant de pouvoir acheter un hôtel. On achète les hôtels de la même façon qu'on achète les maisons, et ils coûtent quatre maisons qui sont retournées à la banque, plus le prix indiqué sur la carte de propriété. On ne peut construire qu'un hôtel par propriété.

Crise du bâtiment

S'il ne reste plus de maisons à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter. De même, quand vous vendez des hôtels, vous ne pouvez pas les remplacer par des maisons dans le cas où il n'en resterait plus.

S'il ne reste qu'un nombre limité de maisons ou hôtels, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, les bâtiments seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte "Titres de propriété".

Vente de propriétés

Vous pouvez vendre des propriétés à tout autre joueur à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des bâtiments construits sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez vendre un terrain appartenant à un groupe, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments situés sur ces sites à la banque. Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées (voir la rubrique «maisons» ci-dessus). Les maisons et les hôtels ne peuvent être vendus aux autres joueurs. Ils doivent être vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la carte "Titre de propriété". Ils peuvent être vendus à n'importe quel moment. Pour les hôtels, la banque paiera la moitié du prix de l'hôtel, plus la moitié du prix des quatre maisons qui furent données à la banque pour l'acquisition de l'hôtel. Tous les hôtels d'un même groupe doivent être vendus en même temps.

Quand nécessaire, les hôtels peuvent être reconvertis en maisons de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez vendre un hôtel à la banque et recevoir en échange quatre maisons ainsi que de l'argent pour l'hôtel (la moitié de sa valeur). Une propriété hypothéquée ne peut pas être vendue à la banque, mais seulement à d'autres joueurs.

Hypothèques

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette, vous pouvez hypothéquer une propriété. Pour cela, vendez tout d'abord les bâtiments de cette propriété, à la banque. Pour hypothéquer une propriété, tournez la carte de propriété face cachée, et recevez de la banque la valeur de votre hypothèque, qui est indiquée sur le dos de la carte. Quand vous voulez lever l'hypothèque, vous devez payer cette valeur additionnée de 10 % d'intérêts. Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut l'acquérir, même en payant

l'hypothèque à la banque. Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe. Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acquéreur peut alors décider de faire lever l'hypothèque immédiatement en payant la valeur de l'hypothèque plus les 10 % d'intérêts. Quand il n'y a plus d'hypothèques sur aucun des terrains d'un groupe, le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains.

Faillite

Si vous devez plus d'argent à la banque ou à un joueur que vous ne pouvez en rassembler, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Si votre dette est envers la banque, elle récupère votre argent et vos cartes "Titre de propriété". Le banquier les vend ensuite une par une aux enchères ; chaque propriété revient au plus offrant. Vous devez remettre les cartes ("Usines hydrauliques" ou "Usines électriques"), en-dessous de leurs paquets respectifs. Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vos maisons et hôtels sont vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale, et ce joueur récupère votre argent, vos cartes de propriété, et vos cartes "Tu es libre de sortir de prison sans payer d'amende". Si vous avez des propriétés hypothéquées, il doit immédiatement payer 10% puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés, ou tout régler tout de suite.

Remarques sur le jeu

Si vous devez un loyer plus important que ce que vous pouvez payer en liquide, vous pouvez régler une partie de votre dette cash et une autre partie en propriétés dépourvues de bâtiments. Le créancier peut alors choisir une ou plusieurs propriétés (même si elles sont hypothéquées) à une valeur supérieure à leur valeur réelle pour réunir un groupe complet, ou pour empêcher un autre joueur d'obtenir le contrôle de ces propriétés.

Si vous possédez des propriétés, c'est à vous de vérifier que les autres joueurs vous règlent les loyers qui vous sont dus.

Seule la banque peut prêter de l'argent à un joueur et ce, seulement par le biais des hypothèques.

Aucun joueur ne peut prêter ni emprunter de l'argent à un autre joueur.

Le vainqueur

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.

RÈGLES POUR UNE PARTIE PLUS COURTE

Il y a trois différences dans les règles pour une partie courte :

1. Durant la PRÉPARATION de la partie, le banquier mélange les cartes "Titre de propriété". Le joueur à la gauche du banquier coupe alors les cartes et le banquier distribue deux cartes "Titre de propriété" à chaque joueur (y compris lui-même s'il prend part au jeu). Les joueurs payent de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.

2. Dans cette «partie courte», vous ne devez construire que trois maisons (au lieu de quatre) sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un hôtel.

Le loyer perçu pour un hôtel reste le même que dans le jeu standard. Si l'on désire revendre un hôtel, sa valeur est réduite de moitié par rapport au prix d'achat, ce qui signifie une maison de moins en comparaison avec une partie normale.

3. **FIN DE LA PARTIE.** Le premier joueur ayant fait faillite se retire du jeu et la partie se termine quand un deuxième joueur fait faillite. Le joueur en faillite transmet tous ses biens à son créancier (banque ou joueur).

Chaque joueur restant évalue alors sa richesse selon:

- 1 la somme des billets de banque qu'il a en main,
- 2 ses terrains, services publics et gares au prix indiqué sur le plateau de jeu,
- 3 ses propriétés hypothéquées estimées à la moitié de la valeur indiquée sur le plateau de jeu,
- 4 ses maisons estimées au prix d'achat,
- 5 ses hôtels estimés au prix d'achat qui comprend la valeur des 3 maisons données en échange.

Le vainqueur est le joueur le plus riche.

PARTIE LIMITÉE DANS LE TEMPS

Avant de commencer la partie, convenez d'une heure limite pour la fin du jeu. Le joueur le plus riche à l'heure convenue est le vainqueur. Au début de la partie, les cartes de propriété sont mélangées et coupées, et le banquier donne deux cartes à chaque joueur. Les joueurs payent aussitôt à la banque le prix de ces propriétés et le jeu continue normalement.

© 1996 Tonka Corporation. Alle Rechte vorbehalten/ Tous droits réservés.
Vertrieb in der Schweiz durch/ Distribué en Suisse par /Distribuito in Svizzera
da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.



14535CH/F0796



DAS BERÜHMTE GESELLSCHAFTSSPIEL

SPIELANLEITUNG

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 START-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 Kanzleikarten müssen immer befolgt werden. Manchmal wandern Spieler auch ins Gefängnis.

ZIEL DES SPIELS

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

SPIELAUSSTATTUNG

- 1 Spielplan
- 10 Spielfiguren
- 28 Eigentumsurkunden
- 16 Chancekarten
- 3 Kanzleikarten
- 1 Satz MONOPOLY Spielgeld
- 32 Häuser
- 12 Hotels
- 2 Würfel

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Sortieren Sie die Häuser, Hotels, Eigentumsurkunden und das Geld (nach Werten) in die dafür vorgesehenen Fächer des Schachteleinsatzes.

2. Die Chance- und Kanzleikarten 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 das "START"-Feld.

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 Fr. 30'000.- Spielgeld in folgender Sortierung aus:








-
- 2 x Fr. 10'000.-
- 4 x Fr. 2'000.-
- 1 x Fr. 1'000.-
- 1 x Fr. 400.-
- 2 x Fr. 200.-
- 1 x Fr. 100.-
- 5 x Fr. 20.-

Der Bankhalter hat neben der Verwaltung des Geldes weitere Aufgaben. Er verwaltet Eigentumsurkunden, 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 - links herum.

DER SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter - um die Summe beider Würfel. 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 Eigentum- oder Kanzleikarte ziehen;
-  ins Gefängnis gehen;
-  auf dem Frei Parken-Feld ausruhen;
-  sein Gehalt - Fr. 4'000.- einziehen.

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 "START" gehen

Jedesmal wenn ein Spieler in Pfeilrichtung mit seiner Figur das Feld "START" erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von Fr. 4'000.-. Es ist möglich, dass ein Spieler zweimal innerhalb einer Runde sein Gehalt bezieht; zum Beispiel, wenn seine Spielfigur über START zieht, direkt auf einem Kanzleikarten- oder Chancekarten dahin- landet und dort die Karte "Rücke vor bis auf START!" zieht.

Grundstücke kaufen

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem unverkauften Grundstück (kein anderer Spieler hält die Eigentumsurkunden), 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 mitsteigern - 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 wieviele 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 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 80 mal so hoch, wie die Augen auf beiden Würfeln. Besitzt der Eigentümer beide Werke, so ist die Miete 200 mal so hoch. Würde ein Spieler durch eine Chance- oder Kanzleikarte 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 Chance- oder Kanzleifeld

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;
-  ins 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 ohne Busse 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 freivereinbarten Preis verkaufen.

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

Landen auf einem Steuerfeld




Der Betrag muss sofort bar an die Bank gezahlt werden.

Freier Parkplatz

"Freier Parkplatz" ist ein Ausruhfeld. 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 ins Gefängnis" kommt; oder
-  eine Chancekarten- oder Kanzleikarten "Gehe auf direktem Weg ins Gefängnis" zieht; oder
-  dreimal hintereinander einen Pasch wirft.

Wenn der Spieler auf dem direkten Weg ins Gefängnis über "START" 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 Fr. 1'000.- 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 ohne Busse aus dem Gefängnis frei" benutzt; oder
-  die Karte "Du kommst ohne Busse aus dem Gefängnis frei" von einem anderen Spieler kauft und benutzt.

Hat der Spieler mit dem dritten Wurf noch keinen Pasch, muss er Fr. 1'000.- 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 hängt auf der Eigentumsurkunde 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 Eigentumsurkunden. 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 Eigentumsurkunden.

Verkauf von Eigentum

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 genauso 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 (= 1 Haus).

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 Eigentumsurkunde 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 Besitzrechtkarte 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.

Tips für 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 belien 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 zu 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 Eigentum untereinander nicht gestattet.

Ende des Spiels

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

REGELN FÜR EIN KÜRZERES SPIEL

Dieses Kurzspiel unterscheidet sich in vier Punkten vom normalen Spiel:

1. Während der **VORBEREITUNG** des Spiels werden die Eigentumsurkunden gemischt. Der Spieler links vom Bankhalter hebt ab. Dann teilt der Bankhalter reihum je 2 Besitzrechtkarten an jeden Spieler aus (auch an sich selbst, wenn er mitspielt). Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Das Spiel fängt an wie im Standard-Spiel.

2. Ein Hotel entspricht in dieser Version nur 4 Häusern, d.h. wenn 3 Häuser gebaut sind, können diese zurückgegeben und für den zusätzlichen Preis eines Hauses ein Hotel gekauft werden.

Die Miete bleibt so erhalten wie aufgedruckt. Wird ein Hotel verkauft, so nur zum halben Preis - der hier ein Haus weniger beträgt.

3. **ENDE DES SPIELS.** Der erste Spieler, der bankrott geht, scheidet wie üblich 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 (das kann die Bank oder ein anderer Spieler sein).

Alle noch im Spiel verbliebenen Spieler zählen ihr Vermögen:

- 1 ihr Bargeld,
- 2 ihre Grundstücke mit dem Wert, der auf dem Spielplan angegeben ist;
- 3 alle beliebigen Grundstücke zum halben Preis;
- 4 Häuser zu ihrem Kaufpreis;
- 5 Hotels zu ihrem Kaufpreis (mit dem Wert der beim Hotelkauf zurückgegebenen 3 Häuser).

Der reichste Spieler gewinnt!

SPIELVARIANTE MIT ZEITLIMIT

Hier eine weitere Variante, die Sie probieren können. Bevor Sie anfangen, legen Sie gemeinsam fest, nach welcher Zeit das Spiel beendet ist und dass dann der reichste Spieler gewinnt. Bevor das Spiel startet, werden die Eigentumsurkunden gemischt und je 2 an jeden Spieler ausgeteilt. Der Kaufpreis muss sofort an die Bank gezahlt werden. Ansonsten gelten die üblichen Regeln.

© 1996 Tonka Corporation. Alle Rechte vorbehalten/ Tous droits réservés.
Vertrieb in der Schweiz durch/ Distribué en Suisse par/Distribuito in Svizzera
da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.



14535CH/D0796