



Disney Edition



## **MONOPOLY Standardspielregeln und spezielle Hinweise zu dieser Sonderausgabe**

In dieser Sonderausgabe von Monopoly - dem wohl berühmtesten Gesellschaftsspiel der Welt - könnt ihr jetzt die zauberhafte Welt von Disney mit ihren liebenswerten Figuren und farbenprächtigen Schauplätzen erleben und von einem magischen Fantasieland ins nächste reisen. Wenn dies euer erstes Monopoly Spiel ist, dann findet ihr ab Seite 10 auch die Standardregeln des Spiels, wie sie seit beinahe 70 Jahren in der ganzen Welt gespielt werden. Und danach lest ihr die speziellen Regeln dieser Ausgabe um zu erfahren, was hier gleich geblieben und was hier neu ist.

### **WAS IST GLEICH?**

- Das Ziel des Spiels und die allgemeinen Spielregeln.
- Die Besitzrechtkarten dieser Ausgabe entsprechen den Besitzrechtkarten des klassischen Spiels, nur dass sie sich hier auf die Disney-Welt beziehen.
- Der Sortiereinsatz für den Bankhalter bleibt unverändert.
- Die vier Eckfelder des Spielbretts bleiben genauso unverändert wie der Weg zum Sieg des Spiels: Der letzte Spieler, der nicht bankrott macht, gewinnt das Spiel als reichster Spieler!

### **WAS IST ANDERS?**

- Das Spielgeld sieht anders aus und zeigt andere Beträge als gewohnt.
- Es gibt acht Spielfiguren zu den klassischen Disney-Themen. Mit welcher Figur werdet ihr um den Spielplan ziehen: Schneewittchen, Peter Pan, Alice im Wunderland, Pinocchio, Dornröschen, Mogli, Susi und Strolch oder Dumbo?
  - Das Spielbrett folgt grundsätzlich demselben Prinzip wie vorher, aber hier kauft ihr anstelle der üblichen Straßen verschiedene Szenen aus Disney-Filmen.
  - Anstelle der Einkommensteuer zahlt ihr hier Steuern an Dagobert Duck, und die Zusatzsteuer wurde durch die Steuer an Prinz John ersetzt.

- Die vier Bahnhöfe wurden in vier verschiedene Transportmittel umgewandelt: Aladdins fliegender Teppich, Käpt'n Hooks Piratenschiff aus Peter Pan, Cinderellas Kutsche und Cruella De Vils Auto aus 101 Dalmatiner.
- Die beiden Versorgungswerke heißen jetzt "Zauberstab" und "Elfenstaub".
- Anstelle von Häusern und Hotels baut ihr die Hütten des Weißen Kaninchens und Dornröschen-Schlösser, um den Wert eurer Besitztümer zu erhöhen. Es gibt 32 Kaninchen-Hütten und 12 Dornröschen-Schlösser.
- Die ZAUBERHAFTE WELT-Karten ersetzen die üblichen Gemeinschaftskarten, und die klassischen Ereigniskarten heißen jetzt SHOWTIME. Die Karten werden genauso verwendet, wie in den Standardregeln beschrieben.
- Anstelle der normalen Würfel findet ihr hier zwei besondere Glitzerwürfel.

**SPIELAUSSTATTUNG:** 1 Spielplan, 28 Besitzrechtkarten, 1 Satz Spielgeld, 1 Sortiereinsatz für den Bankhalter, 2 Glitzerwürfel, 8 Spielfiguren zum Thema Disney, 16 ZAUBERHAFTE WELT-Karten, 16 SHOWTIME-Karten, 32 Hütten des Weißen Kaninchens und 12 Dornröschen Schlösser.

# FILMOGRAPHIE

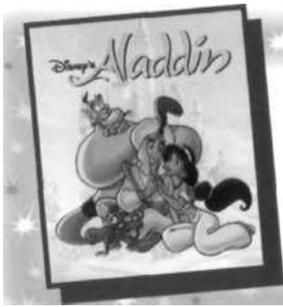
Im Januar 1961 erschien *101 Dalmatiner*- nach einem Roman von Dodie Smith. Er war der erste abendfüllende Kinofilm, in dem die Zeichnungen ausschließlich mit Hilfe der Xerox-Technik in den fertigen Film übertragen wurden, was die Herstellung enorm beschleunigte.



*Der König der Löwen* kam im Juni 1994 in die Kinos. Der Film gewann den Oscar für den besten Titelsong (*Can You Feel the Love Tonight*) von Elton John. Weiterhin ging ein Oscar für die beste Filmmusik an Hans Zimmer.

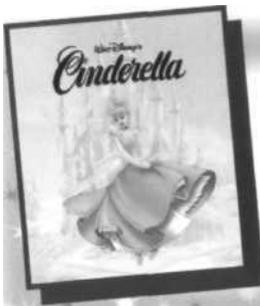
*Pinocchio*, der nach dem berühmten Märchen von Collodi entstand, war Walt Disneys zweiter Zeichentrickfilm und erschien im Februar 1940. Er gewann jeweils einen Oscar für die beste Filmmusik und den besten Titelsong (*When You Wish Upon a Star*).





*Aladdin* entstand nach dem Märchen aus *Tausend und einer Nacht* und kam im November 1992 in die Kinos. Die durch Computer erzeugten Bilder ermöglichten einige spektakulären Szenen, wie z.B. die Reise auf dem fliegenden Teppich durch die Wunderhöhle. Der Film gewann jeweils einen Oscar für den besten Titelsong (*A Whole New World*) sowie für die beste Filmmusik.

*Bambi* erschien im August 1942 und war der erste Disney-Film, in dem es ausschließlich um Tiere ging. Um die Rolle von Bambi so realistisch wie möglich zu gestalten, studierten die Zeichner sogar die Bewegungen von zwei Rehkitzen, die dem Studio zur Verfügung gestellt wurden.



Walt Disneys Adaption des klassischen Märchens kam im Februar 1950 in die Kinos und wurde zu einem der erfolgreichsten Filme des Jahres. Die Szene, in der sich Cinderellas ärmlicher Kittel in ein wunderschönes Ballkleid verwandelt, gehört zu Walt Disneys Lieblings-Zeichentricksequenzen.

Walt Disneys Adaption von Lewis Carrolls Romanen *Alice im Wunderland* und *Alice hinter den Spiegeln* erschien erstmals im Juli 1951. 1936 trat Micky Maus bereits in *Micky im Traumland* auf - einer Zeichentrickversion von *Alice hinter den Spiegeln*.





Die 1998 erschienene Geschichte über das legendäre, kriegerische Mädchen aus China, das versucht ihr Land zu retten, war der erste abendfüllende Zeichentrickfilm, der vollständig in den Disney-Zeichentrickstudios in Florida produziert wurde.

Die Idee zu *Susi und Strolch* aus dem Jahr 1955 kam Walt Disney, als er seiner Frau einen Welpen schenkte, den er in einer Hutschachtel "verpackt" hatte. Es war auch der erste Disney-Zeichentrickfilm in CinemaScope (eine Breitwand-Technik).



Walt Disneys Zeichentrickversion des klassischen Märchens von Charles Perrault erschien im Januar 1959. Bis heute gilt *Dornröschen* als der detaillierteste und am schönsten ausgeführte Zeichentrickfilm aus dem Hause Disney.

*Steamboat Willie* war sowohl der erste Micky Maus-Film als auch der erste Zeichentrickfilm mit synchronem Ton. Er wurde zum ersten Mal am 18. November 1928 gezeigt, wodurch dieses Datum zum Geburtstag von Micky Maus wurde.





Der im Oktober 1967 uraufgeführte Film *Das Dschungelbuch* basiert auf dem gleichnamigen Roman von Rudyard Kipling und war der letzte Zeichentrickfilm, der unter der Leitung von Walt Disney entstand.

*Bernard und Bianca* entstand nach zwei Romanen von Marjery Sharp und kam im Juni 1977 in die Kinos. Seine Herstellung dauerte vier Jahre lang, und das Resultat bestand aus 330.000 Zeichnungen von 40 verschiedenen Zeichnern!

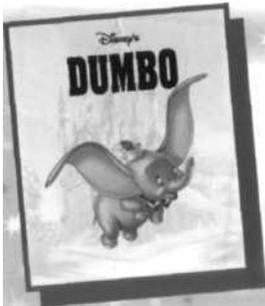


*Cap und Capper* - nach der gleichnamigen Erzählung von Daniel P. Mannix - erschien im **Juli** 1981. An der vier Jahre dauernden Produktionszeit waren über 180 Menschen beteiligt - einschließlich 24 Zeichner!

*Arielle die Meerjungfrau* erschien im November 1989 nach dem Märchen von Hans Christian Andersen. Fast 80 Prozent des Films entstanden durch Spezialeffekte - von der stürmischen See bis zu den verzerrten Unterwasserszenen. Der Film gewann jeweils einen Oscar für den besten Titelsong (*Under the Sea*) und die beste Filmmusik.



Disneys *Die Schöne und das Biest* feierte im November 1991 seine Premiere. Der Film war für sieben Oscars nominiert, darunter sogar als erster Zeichentrickfilm in der Kategorie "Bester Film". Tatsächlich gewann er dann jeweils einen Oscar für den besten Titelsong (*Beauty and the Beast*) sowie für die beste Filmmusik.



Einer der wohl bezauberndsten Filme aus dem Hause Disney ist *Dumbo*, der im Oktober 1941 die Leinwand eroberte. Der Film gewann einen Oscar für die beste Filmmusik.

*Schneewittchen und die sieben Zwerge* aus dem Jahr 1937 war der erste abendfüllende Zeichentrickfilm, der im Kino gezeigt wurde. Der Film wurde 1939 mit einem Spezial-Oscar ausgezeichnet, der einen Oscar in üblicher Größe und zusätzlich sieben Zwergen-Oscars darstellte.



*Pocahontas* aus dem Jahr 1995 war der erste Disney-Film, der auf wahren Ereignissen beruhte. Der Film gewann mit *Colors of the Wind* einen Oscar für den besten Titelsong.

*Peter Pan* entstand nach dem gleichnamigen Stück von Sir James Barrie und eroberte die Leinwände im Februar 1953.



*Toy Story* aus dem Jahr 1995 war der erste vollständig computer-animierte Film und wurde gemeinsam von Disney und Pixar produziert.

Der Hit des Jahres 1999 wurde mit Hilfe der neuen 3D-Animationstechnik "Deep canvas" hergestellt, durch die die Bewegungen von Tarzan eine besonders realistische, räumliche Dimension erhielten.



## **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.

## **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 Schachteleinsatzes.
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:

2x500,-	4x100,-	1x50,-	1x20,-
2x 10,-	1x5,-	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 - linksherum.

## **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 Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen;
- ins Gefängnis gehen;
- auf dem Frei Parken-Feld ausruhen;
- sein Gehalt von 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 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 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 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 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.

## **REGELN FÜR EIN KÜRZERES SPIEL**

Dieses Kurzspiel unterscheidet sich in drei Punkten vom normalen Spiel:

1. Während der **VORBEREITUNG** des Spiels werden die Besitzrechtkarten 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 Standardspiel.
2. Ein Hotel entspricht in dieser Version nur 4 Häusern, d.h. wenn 3 Häuser gebaut sind, können diese zurückgegeben werden 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 beliehenen 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 Besitzrechtkarten gemischt und je 2 an jeden Spieler ausgeteilt. Der Kaufpreis muss sofort an die Bank gezahlt werden. Ansonsten gelten die üblichen Regeln.



© Disney.  
 © Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works, © A.A. Milne and E.H. Shepard.  
 © Disney / Pixar.  
 © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.  
 Spiel © 2001 Hasbro Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
 Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.  
 Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94,  
 A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,  
 Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.