WM- FUSSBALL EDITION

MONOPOLY-Basis-Spiel

Regeln plus Spezialregeln für diese Edition

Das populärste Brettspiel der Welt bringt Unterhaituns für Monopoly-Spieler zu einem ähnlichen

Grundregeln in diesem Heft. Diese Regeln enthalten das Spiel, wie es seit über 60 Jahren gespielt wird. Lesen Sie die Grundregeln ab Seite 3 (DAS SPIEL IN KÜRZE...) und studieren Sie dann die Spezialregeln der WM- Fußball Edition auf Seite 2.

WM- FUSSBALL EDITION

WAS IST GLEICH?

* Das Ziel des Spieles und die normalen Spielregeln.
* Die „Liegenschafts-Karten": Das sind die Besitzrecht-Karten aus dem normalen Spiel. Alle Werte entsprechen den Karten des normalen Monopolys - sie sind unverändert.
* Die „Transfer-Summe" entspricht der normalen Einkommensteuer. Die „Verpflichtungs-Prämie" entspricht der Zusatzsteuer.
* Spielgeld und Sortier-Einsatz: Das Geld sieht anders aus, aber die Werte sind unverändert.
* Die vier Eckfelder sind unverändert und haben auch weiter die gleiche Funktion.

WAS IST ANDERS?

* Es gibt acht fußball-spezifische Spielfiguren aus Metall: Welche würden Sie wählen: Den Fußball-Schuh, die Mütze, den Trinkbecher, den Hamburger, das Tor, den FIFA WM-Pokal, die Pfeife oder den Ball?
* Der Spielplan: Die Aktionen auf dem Spielplan bleiben unverändert, allerdings kaufen Sie ganz andere Liegenschaften.
* Die farbigen Liegenschaften wechseln: Statt Straßen gibt es auf die Nationalmannschaften bezogene Plätze, die Sie mit Tribünen und Stadien ausbauen.
* Die vier Bahnhöfe werden zu den vier besten französischen Austragungsorten der Fußballweltmeisterschaft 1998 und die beiden Versorgungswerke sind jetzt WM-Sponsoren.
* Anstelle der grünen Häuser und der roten Hotels bauen Sie nun rote Tribünen und blaue Stadien, um den Wert Ihrer Liegenschaften zu erhöhen. Es gibt 32 Tribünen und 12 Stadien.
* Die Gemeinschafts-Karten werden durch HEIMSPIEL-Karten ersetzt und die Ereignis-Karten werden zu AUSWÄRTSSPIEL-Karten. Ihr Zweck bleibt unverändert.
* Spezielle Fußball-Würfel ersetzen die normalen Augenwürfel.
* Der Sieger wird wie im klassischen Spiel ermittelt: Wer zuletzt noch im Spiel ist, während alle anderen Spieler bankrott gegangen sind, gewinnt.
* Als weiteres Detail kann der Sortiereinsatz in den aufgeklappten Schachteldeckel gesetzt werden, um eine Fläche für das Werfen der speziellen Fußball-Würfel zu erhalten.

WARUM SPEZIELLE WM-LIEGENSCHAFTEN?

Die Nationalmannschaften auf diesem besonderen Monopoly-Spielplan umfassen die besten 22 Teams der offiziellen ewigen Bestenliste, die von der FIFA aufgrund der Ergebnisse aller WM-Finales seit 1930 erstellt wird.

Die vier gezeigten Stadien sind die vier größten Veranstaltungsorte der Weltmeisterschaft 1998 in Frankreich. Dazu gehört das „Stade de Gerland" in Lyon, das

„Stade Velodrome" in Marseille, das „Stade du Parc des Princes" in Paris und das „Stade de France" in Saint-Denis.

AUSSTATTUNG: Spielplan,- Liegenschafts-Karten,- Spielgeld und Sortier-Einsatz; 2 Fußballwürfel; Würfeleinsatz; 8 fußballspezifische Metall-Spielfiguren,- Karten HEIMSPIEL und AUSÄRTSSPIEL; 32 Tribünen und 12 Stadien.

Löse vorsichtig alle Kunststoff-Teile aus ihren Rahmen. Du kannst auch eine Sicherheitsschere verwenden.

DAS SPIEL IN KÜRZE

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 30.000,- DM Spielgeld in folgender Sortierung aus:

2x10.000,-DM	2x200,-DM
4x 2.000,- DM	1 x 100,-DM
1 x 1.000,- DM	5 x 20,- DM
1 x 400,- DM	

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 im Würfeleinsatz 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 - 4.000 DM - 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 "LOS" gehen

Jedesmal wenn ein Spieler in Pfeilrichtung mit seiner Figur das Feld "LOS" erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von 4.000,- DM. 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 Ereignisfeid 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 halt die Besitzrechtkarte), so hat er die erste Chance, das Grundstück zu kaufen. Will der Spieler kaufen, so zahlt 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 "Mietern", 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 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. 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 1.000,- DM 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 1.000,- DM 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 (= 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 ausgeseben 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 Prozent Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzrechtkarten die Hypothek nicht, muß er trotzdem die fälligen 10 Prozent Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt erweitere 10 Prozent 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 Prozent 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 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. 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