

SCHNELLSPIEL-REGELN

Wenn Sie mit MONOPOLY vertraut sind, dann können Sie jetzt mit den Schnellspiel-Regeln eine kürzere Runde spielen.

1. Während der Vorbereitung des Spiels mischt der Bankhalter die Besitzrechtkarten durch und teilt an jeden Spieler 2 Karten aus (wenn er selbst mitspielt, erhält er natürlich auch zwei Karten). Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Danach fängt das Spiel ganz normal an.
2. In dieser Variante müssen Sie nur 3 Häuser auf einer vollständigen Farbgruppe bauen, bevor ein Hotel errichtet werden darf. Die Mietbeträge für Häuser und Hotels bleiben gleich. Wird ein Hotel verkauft, so nur zum halben Preis, der hier ein Haus weniger beträgt.

3. Sobald der zweite Spieler bankrott ist, ist das Spiel zu Ende. Der Bankhalter rechnet mit Hilfe des Kartenlesers die folgenden Posten jedes Spielers zusammen:
 - ◆ Restguthaben der Bankkarte
 - ◆ ihre Städte, Energieanlagen und Reisemittel mit dem Wert, der auf dem Spielbrett angegeben ist
 - ◆ alle beliehenen Grundstücke zum halben Preis
 - ◆ Häuser zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis plus
 - ◆ Hotels zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis (mit dem Wert der beim Hotelkauf zurückgegebenen 3 Häuser).

Der reichste Spieler hat gewonnen!

MONOPOLY AUF ZEIT

Als weitere können Sie vorher vereinbaren, nach welcher Zeit das Spiel beendet ist. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der nach Ablauf der ausgemachten Zeit das größte Vermögen angehäuft hat.

© 2008 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.

Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.de



030801612100



DAS ZIEL DES SPIELS

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

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielplan, 1 Bankkartenleser, 6 zufällig ausgewählte Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, 16 Ereigniskarten, 16 Gemeinschaftskarten, 6 MONOPOLY-Bankkarten, 32 Häuser, 12 Hotels und 2 Würfel.

ALTER
8+ |



SPIELVORBEREITUNG



INHALT

SPIELÜBERSICHT

DER BANKHALTER	4
DER SPIELABLAUF	4
DER BANKKARTENLESER	5

IM EINZELNEN

GRUNDSTÜCKE KAUFEN	8
DEALS	8
MIETE ZAHLEN	8
ENERGIEANLAGEN	8
REISEMITTEL	8
HÄUSER BAUEN	8
HOTELS BAUEN	9
MANGEL AN GEBÄUDEN	9
GELDMANGEL	9
GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN	9
HYPOTHEKEN	9
BANKROTT	10
EREIGNIS- UND GEMEINSCHAFTSFELDER	10
FREI PARKEN	10
IN EINEM ZUG ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN	10
DAS GEFÄNGNIS	10
BATTERIEHINWEISE	11
SPIELFIGUREN, HÄUSER UND HOTELS	12
WER GESTALTETE DAS SPIELBRETT?	15
SCHNELLSPIEL-REGELN	16
MONOPOLY AUF ZEIT	16

SPIELÜBERSICHT

DER BANKHALTER

Die Spieler wählen einen Bankhalter. Bei mehr als fünf Spielern kann der Bankhalter wählen, ob er mitspielt oder nur als Bank fungiert. Der Bankhalter hat diese Aufgaben:



Bankkartenleser bedienen



Besitzrechtkarten verwalten



Häuser und Hotels verwalten



Deals durchführen

DER SPIELABLAUF

1. Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurfergebnis beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
2. Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter – um die Summe beider Würfel. Es können zwei oder mehr Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:
 - ◆ das Grundstück kaufen (sofern es noch keinem anderen Spieler gehört) – **siehe Seite 8**;
 - ◆ den Bankhalter das Grundstück versteigern lassen (falls Sie es nicht zum regulären Preis kaufen möchten) – **siehe Seite 8**;
 - ◆ Miete bezahlen (falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt) – **siehe Seite 8**;
 - ◆ Steuern bezahlen;
 - ◆ eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen – **siehe Seite 10**;
 - ◆ ins Gefängnis gehen – **siehe Seite 10**.
3. Sobald Sie eine komplette Farbgruppe besitzen, können Sie auf den Städten dieser Gruppe Häuser und Hotels bauen.
4. Wenn Sie kein Geld mehr haben, können Sie auf Ihre Grundstücke Hypotheken



DER BANKKARTENLESER

DAS DISPLAY DES BANKKARTENLESERS KANN HÖCHSTENS 5 ZEICHEN ANZEIGEN. DER BETRAG VON 100.000 WIRD ALSO ALS „100K“ (K = KILO BZW. TAUSEND) UND 1.000.000 ALS „1M“ (M = MILLION) ANGEZEIGT. DAHER MÜSSEN SIE IHRE BETRÄGE GENAU SO EINGEBEN, WIE ES AUF DEN BESITZRECHTKARTEN UND DEN EREIGNIS- UND GEMEINSCHAFTSKARTEN ANGEgeben WIRD.



Million



Über LOS gehen: Der Bankhalter steckt Ihre Karte in den linken Schlitz des Kartenlesers und drückt diese Taste, um Ihren Kontostand um $\text{AA} 2$ Millionen zu erhöhen.



Tausend



Abbruch/löschen: Um ein neues Spiel zu beginnen, halten Sie diese Taste gedrückt, bis Sie ein Bestätigungssignal hören. Danach ist das Startkapital jedes Spielers auf $\text{AA} 15$ Millionen zurückgesetzt.



Dezimalpunkt/Lautstärkeregler: Nehmen Sie alle Karten aus dem Gerät, bevor Sie mit dieser Taste die Lautstärke einstellen.



Der Bankhalter startet die Uhr, wenn ein Grundstück versteigert wird (siehe **Deals** auf Seite 8).



Geld gutschreiben („Haben“)



Geld abbuchen („Soll“)



Wie Sie die Batterien in das Gerät einlegen bzw. daraus entfernen, erfahren Sie auf Seite 11.

Kartenleser vorbereiten

Drücken Sie eine beliebige Taste oder stecken Sie eine Karte in das Gerät. Das Startkapital jedes Spielers beträgt $\text{AA} 15$ Millionen. Sobald eine Karte in das Gerät gesteckt wird, wird die dazugehörige Kartennummer und der aktuelle Kontostand des Spielers angezeigt.

GELD GUTSCHREIBEN ("HABEN")

GELD ABBUCHEN ("SOLL")

ÜBERWEISUNGEN ZWISCHEN SPIELERN



In diesen Situationen erhalten Sie Gutschriften:

- ◆ über LOS gehen und Gehalt kassieren
- ◆ Miete kassieren
- ◆ aus Ereignis- & Gemeinschaftskarten
- ◆ Häuser und Hotels verkaufen
- ◆ Hypotheken aufnehmen
- ◆ ein Mitspieler macht Bankrott

Diese Beträge erhalten Sie vom Bankhalter:

- ◆ aus Ereignis- & Gemeinschaftskarten
- ◆ über LOS gehen und Gehalt kassieren
- ◆ Häuser und Hotels verkaufen
- ◆ Hypotheken aufnehmen

Der Bankhalter steckt Ihre Karte in den **linken** Schlitz des Kartenlesers. Ihr aktueller Kontostand wird angezeigt. Danach tippt der Bankhalter den Betrag ein, den Sie erhalten sollen. Sobald der Betrag Ihrem Konto gutgeschrieben wurde, wird die Karte wieder aus dem Gerät genommen.



In diesen Situationen wird von Ihrem Konto Geld abgebucht:

- ◆ Miete zahlen
- ◆ Grundstücke kaufen
- ◆ Steuern zahlen
- ◆ aus Ereignis- & Gemeinschaftskarten
- ◆ Häuser und Hotels kaufen
- ◆ Hypotheken auflösen
- ◆ sich aus dem Gefängnis freikaufen
- ◆ Schulden bei einem Mitspieler ausgleichen

Diese Beträge lassen Sie über den Bankhalter abbuchen:

- ◆ aus Ereignis- & Gemeinschaftskarten
- ◆ Grundstücke, Häuser und Hotels kaufen
- ◆ Steuern zahlen
- ◆ Hypotheken auflösen
- ◆ sich aus dem Gefängnis freikaufen

Der Bankhalter steckt Ihre Karte in den **rechten** Schlitz des Kartenlesers. Danach tippt er den Betrag ein, den Sie bezahlen müssen. Sobald der Betrag von Ihrem Konto abgebucht wurde, wird die Karte wieder aus dem Gerät genommen.



In diesen Situationen erhalten Sie von einem Mitspieler Geld bzw. Sie zahlen ihm Geld:

- ◆ Miete
- ◆ Bankrott
- ◆ Grundstücke verkaufen

Der Bankhalter steckt die Karte des Spielers, der **Geld bezahlen** muss, in den **rechten** Schlitz des Geräts und die Karte des Spielers, der das **Geld erhält**, in den **linken** Schlitz des Geräts. Der aktuelle Kontostand des zahlenden Spielers wird angezeigt. Danach tippt der Bankhalter den geschuldeten Betrag ein. Der Kontostand des zahlenden Spielers sinkt. Sobald das Geld überwiesen wurde, steigt der Kontostand des Empfängers, und der Bankhalter nimmt beide Karten aus dem Gerät.

Spielunterbrechung

Wenn der Kartenleser ca. 1 Minute lang nicht benutzt wird, schaltet er sich automatisch aus. Drücken Sie eine beliebige Taste, um ihn wieder zu aktivieren. Die Kontostände sind im Gerät gespeichert. Sie können also problemlos im Spiel eine Pause machen und später mit denselben Kontoständen wie vorher weiterspielen.

Tipps für den Bankhalter

1. Stecken Sie die Bankkarten immer in Pfeilrichtung in das Lesegerät.
2. Sollten Sie nach dem Einschieben aus dem Gerät kein Bestätigungssignal hören, prüfen Sie nach, ob Sie die Karte richtig herum eingesteckt haben.
3. Wenn Sie einen falschen Betrag eingeben, drücken Sie die Taste **C** und tippen den richtigen Betrag ein. Sie können einen Fehler nur korrigieren, solange die Karte noch im Gerät steckt.
4. Sie können in das Gerät nur Beträge zwischen 10k und 20M eintippen.

IM EINZELNEN

GRUNDSTÜCKE KAUFEN

Es gibt drei verschiedene Arten von Grundstücken:



1. Städte 2. Reisemittel 3. Energieanlagen

Landen Sie mit Ihrer Spielfigur auf einem unverkauften Grundstück, so haben Sie die erste Chance, das Grundstück zu kaufen. Wenn Sie kaufen wollen, zahlen Sie den auf dem Feld aufgedruckten Preis an die Bank. Dafür erhalten Sie die Besitzrechtkarte, die Sie offen vor sich ablegen müssen. Wenn Sie das Grundstück nicht kaufen wollen, können es auch die anderen Spieler erwerben (siehe **Deals**).

Das Grundstück ermöglicht es dem Eigentümer, von allen Spielern, die auf diesem Grundstück landen, Miete zu kassieren. Es ist von Vorteil, wenn ein Spieler alle Städte einer Farbe hat (sozusagen ein „Monopol“), da er diese Grundstücke mit Häusern und Hotels bebauen darf, wofür er mehr Miete erhält.

DEALS

Wenn Sie ein Grundstück nicht zum regulären Preis kaufen möchten, versteigert es der Bankhalter sofort an den Meistbietenden. Jede Versteigerung beginnt mit dem Mindestgebot von 10k Monopoly-Dollar.



Der Bankhalter drückt am Bankkartenleser die Deal-Taste. Das rote Licht blinkt auf. Wenn ein Signal ertönt und das rote Licht schneller blinkt, müssen sich die Spieler beeilen, um ihren Deal abzuschließen. Der Spieler, der am meisten bietet, wenn das rote Licht ausgeht, hat den Deal gemacht. Sollte der Deal abgeschlossen werden, bevor das rote Licht ausgeht, drückt der Bankhalter die Deal-Taste, um die Uhr anzuhalten.

Jeder Deal erhält eine zufällig vorgegebene Dauer (zwischen 13 und 50 Sekunden).

Jeder Spieler darf an der Versteigerung teilnehmen, auch der Bankhalter und der Spieler, der den Kauf zum regulären Preis abgelehnt hatte.

MIETE ZAHLEN

Erreichen Sie mit Ihrer Spielfigur ein Grundstück, das

bereits verkauft ist, müssen Sie 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.

Wenn ein Spieler alle Städte einer Farbgruppe besitzt, verdoppelt sich die Miete für alle unbebauten Städte dieser Farbgruppe (d.h. ohne Häuser oder Hotels). Dies gilt auch, wenn andere Städte dieser Farbgruppe mit Hypotheken belastet sind.

ENERGIEANLAGEN

Die Energieanlagen werden genauso verkauft und versteigert, wie

die farbigen Städte. Ist die Energieanlage 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 der Spieler auf die Energieanlage gezogen ist). Besitzt der Eigentümer nur eine Energieanlage, ist die Miete 4-mal so hoch wie die Augen auf beiden Würfeln multipliziert mit 10.000. Besitzt der Eigentümer beide Energieanlagen, so ist die Miete 10-mal so hoch multipliziert mit 10.000.

REISEMITTEL

Die Reisemittel werden genauso gekauft und versteigert, wie die anderen Grundstücke.

Gehört das Reisemittel 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 Reisemittel der Eigentümer besitzt.

HÄUSER BAUEN

Ein Spieler kann nur dann Häuser auf Städte bauen, wenn er alle Städte dieser Farbgruppe besitzt. Der Preis für jedes Haus steht auf der entsprechenden Besitzrechtkarte.

Häuser dürfen 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 auf irgendeine Stadt seiner Farbgruppe stellen. Kauft er ein zweites Haus, muss er es auf eine noch unbebaute Stadt dieser Gruppe bauen oder auf eine Stadt einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Insgesamt dürfen auf jede Stadt bis zu 4 Häuser gebaut werden. Ist eine Stadt einer Farbgruppe mit einer Hypothek beladen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

HOTELS BAUEN

Wenn ein Spieler auf alle Städte 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 auf irgendeine Stadt dieser Gruppe stellen. Auf jede Stadt darf nur ein Hotel gebaut werden.



MANGEL AN GEBAÜDEN

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. Wollen zwei oder mehr Spieler eine höhere Anzahl Gebäude kaufen als die Bank zur Verfügung hat, versteigert der Bankhalter die vorhandenen Gebäude einzeln über die Deal-Taste (siehe **Deals** auf Seite 8). Als Mindestgebot gilt der niedrigste, gedruckte Preis der entsprechenden Besitzrechtkarten.

GEDMANGEL

Wenn Sie nicht mehr genügend Geld haben, können Sie sich durch diese Möglichkeiten welches verschaffen:

- ◆ Gebäude verkaufen
- ◆ Hypotheken auf Grundstücke aufnehmen
- ◆ Städte, Energieanlagen oder Reisemittel zu einem vereinbarten Preis an einen Mitspieler verkaufen (auch wenn das Grundstück mit einer Hypothek belastet ist).

GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN

Unbebaut Städte, Energieanlagen und Reisemittel können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. Es kann jedoch keine Stadt an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn auf irgendeiner Stadt dieser Farbgruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Eigentümer eine Stadt 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. Die Verkäufe dürfen während des eigenen Zugs oder zwischen den Zügen anderer Spieler durchgeführt werden.

HÄUSER VERKAUFEN

Häuser müssen genauso gleichmäßig verkauft werden, wie sie gekauft wurden.

HOTELS VERKAUFEN

Der Bankhalter zahlt den halben Preis für das Hotel plus den halben Preis für die 4 Häuser, die beim Kauf des Hotels eingetauscht wurden.

Um sich zusätzliches Geld zu verschaffen, können Hotels auch wieder in Häuser zurückverwandelt werden. Dafür verkaufen Sie ein Hotel zum halben Kaufpreis an die Bank und erhalten zusätzlich 4 Häuser.

HYPOTHEKEN

Hypothek aufnehmen

Zunächst muss der Spieler alle Gebäude verkaufen. Danach dreht er die betroffene Besitzrechtkarte um und erhält von der Bank den Hypothekenwert, der auf der Karte angegeben ist.

Der Spieler behält seine beliebten Grundstücke, und kein anderer Spieler darf die Hypotheken zurückzahlen, um sich das Grundstück zu sichern. Während ein Grundstück mit einer Hypothek belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden, aber für die anderen Grundstücke derselben Farbgruppe.



Hypothek zurückzahlen

Um eine Hypothek aufzulösen, zahlen Sie an die Bank den ursprünglichen Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen (gerundet auf den nächsten 10.000er-Betrag). Danach wird die Besitzrechtkarte wieder umgedreht.

Belastete Grundstücke verkaufen

Mit Hypotheken belastete Grundstücke dürfen zwischen den Spielern zu vorher vereinbarten Preisen verkauft werden. Der Käufer kann dann entweder sofort die Hypothek auflösen oder 10 % Zinsen (gerundet auf den nächsten 10.000er-Betrag) zahlen und die Hypothek aufrechterhalten. Die Hypothek kann dann später im Spiel wie gewohnt zurückbezahlt werden. Sobald alle Städte einer Farbgruppe hypothekenfrei sind, kann der Eigentümer wieder damit beginnen, Häuser und Hotels darauf zu bauen, für die er die auf der Karte aufgedruckten Preise bezahlt.

BANKROTT

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d.h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, wird für bankrott erklärt und scheidet aus dem Spiel aus.

Schulden bei der Bank

Die Besitzrechtkarten werden an die Bank zurückgegeben. Der Bankhalter versteigert die Grundstücke über die Deal-Taste an den höchsten Bieter (siehe **Deals** auf Seite 8). Als Mindestgebot gilt der niedrigste aufgedruckte Preis der betroffenen Besitzrechtkarte.

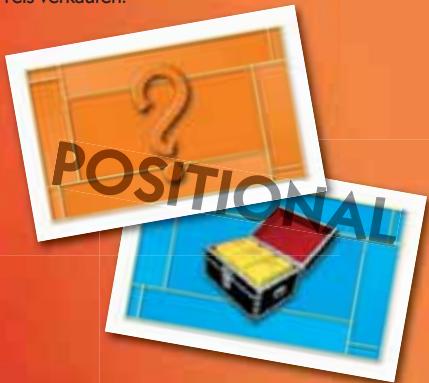
Karten „Du kommst aus dem Gefängnis frei“ werden unter den entsprechenden Stapel zurückgeschoben.

Schulden bei einem Mitspieler

Der Mitspieler, dem Sie mehr Geld schulden, als Sie noch bezahlen können, erhält von Ihnen: das gesamte Guthaben Ihrer Bankkarte, Ihre gesamten Besitzrechtkarten sowie Ihre gesamten „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten.

EREIGNIS- UND GEMEINSCHAFTSFELDER

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, ziehen Sie die oberste Karte vom entsprechenden Stapel. Führen Sie die Anweisung der Karte aus und stecken Sie sie dann wieder verdeckt unter den Stapel. Wenn Sie eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte ziehen, dürfen Sie sie so lange behalten, bis Sie sie benötigen oder einem anderen Spieler zu einem vorher vereinbarten Preis verkaufen.



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 oder ein paar Felder zurück geschickt 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.).



IN EINEM ZUG ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN

Es ist möglich, dass ein Spieler in einem Zug zweimal sein Gehalt von 2 Mio. Monopoly-Dollar erhält. Er landet zum Beispiel direkt nach LOS auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld und zieht die Karte „Rücke vor bis auf LOS“. In diesem Fall steckt der Bankhalter Ihre Bankkarte zweimal in den Kartenleser und drückt danach jedes Mal die Taste ←→

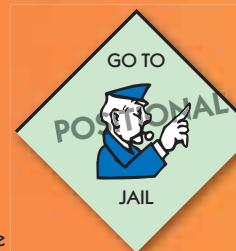


DAS GEFÄNGNIS

Ins Gefängnis gehen

Sie werden in das Gefängnis geschickt:

- ◆ wenn Sie auf dem „Gehen Sie in das Gefängnis“-Feld landen;
- ◆ wenn Sie eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen, nach der Sie ins Gefängnis gehen sollen; oder
- ◆ wenn Sie während eines Zugs dreimal hintereinander einen Pasch würfeln.



Nachdem ein Spieler ins Gefängnis geschickt wurde, ist sein Zug beendet. Er stellt seine Spielfigur in das Gefängnis. Er erhält kein Gehalt, und zwar unabhängig davon, wo er vorher auf dem Spielbrett stand.

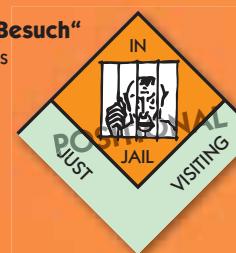
Vom Gefängnis aus erhält der Spieler trotzdem seine Mieten, allerdings unter der Voraussetzung, dass sie nicht mit Hypotheken belastet sind.

Aus dem Gefängnis befreit werden

Durch diese Möglichkeiten kommen Sie aus dem Gefängnis frei:

- ◆ Sie zahlen 500k Monopoly-Dollar Strafe und spielen beim nächsten Zug weiter;
- ◆ Sie setzen eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte ein; oder
- ◆ Sie würfeln einen Pasch.

Wenn es Ihnen nach drei Zügen nicht gelungen ist, einen Pasch zu würfeln, zahlen Sie dem Bankhalter die Strafe von 500k Monopoly-Dollar und ziehen mit Ihrem dritten Paschversuch weiter.



Im Gefängnis „nur zu Besuch“

Wenn Sie nicht ins Gefängnis geschickt werden, sondern einfach darauf landen, sind Sie „nur zu Besuch“ und ziehen beim nächsten Zug normal weiter.

WICHTIG: BATTERIEHINWEISE

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

ACHTUNG:

1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Polungszeichen korrekt ein.
2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schalten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein.

7. AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHT VERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

Bitte führen Sie dieses Produkt und die darin enthaltenen Batterien separat Ihrer örtlichen Entsorgungsstelle zu. Bitte nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgen.

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et - .
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire.

7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.

IMPORTANTE: USO DELLE PILE

Conservate queste informazioni per ogni riferimento futuro. Vi raccomandiamo di far installare le pile sempre da un adulto.

ATTENZIONE:

1. Seguite sempre attentamente le istruzioni per l'installazione delle pile. Usate esclusivamente le pile del tipo specificato sulla confezione o nelle istruzioni, ed al momento dell'inserto assicuratevi di far corrispondere i segni + e - del vano pile a quelli indicati sulle pile stesse.
2. Non usate mai insieme pile nuove e vecchie, né pile standard (zinc-carbone) insieme a pile alcaline.
3. Non lasciate pile scariche nell'apparecchio.
4. Ricordatevi di togliere le pile se il prodotto non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.
5. Non collegate fra loro le estremità metalliche che stanno a contatto con i poli delle pile, per evitare di provocare un corto circuito.
6. Qualora il prodotto provocasse delle interferenze nel funzionamento di altre apparecchiature elettriche, o alter apparecchiature interferissero nel funzionamento del prodotto, allontanatelo immediatamente dalle stesse. Se necessario, per resettare, spegnere e riaccendere il prodotto oppure togliere e rimettere le pile.

7. NON UTILIZZATE BATTERIE Ricaricabili. NON CERCATE DI Ricaricare Batterie DI ALTRI TIPI.

Questo prodotto e le sue batterie deve essere smaltito separatamente negli appositi contenitori per la raccolta differenziata. Non buttare nel cestino dei rifiuti casalinghi.



SPIELFIGUREN, HÄUSER UND HOTELS

Hier sehen Sie eine Beschreibung der verschiedenen Spielfiguren, Häuser und Hotels. Insgesamt 24 Spielfiguren repräsentieren die sechs Kontinente. Aus diesen 24 werden pro Spiel zufällig 6 ausgesucht, d.h. eine Spielfigur pro Kontinent. Welche 6 haben Sie?

Nordamerika



Kanadischer Mounty
Die Royal Canadian Mounted Police ist die nationale Polizei Kanadas.



Cowboyhut
Der Cowboyhut ist seit 1862 das Symbol für den nordamerikanischen Cowboy.



Baseball-Handschuh
Das Baseball, wie es heute kennen, wurde im 18. Jahrhundert in Nordamerika erfunden.



Nascar
Die National Association for Stock Car Auto Racing (NASCAR) ist die oberste und populärste Motorsportliga der USA.



Nordamerika-Haus
Eine Nachbildung der malerischen Häuser Neuenglands, das auch für sein farbenprächtiges Herbstlaub bekannt ist, das Touristen aus der ganzen Welt anlockt.

Nordamerika-Hotel
Die Gestaltung dieser Figur wurde durch die Wolkenkratzer von New York und Chicago inspiriert.



Südamerika



Inka-Maske
Die Inka bevölkerten einen Teil Südamerikas, der sich vom Äquator bis zur pazifischen Küste Chiles erstreckt.



Inka-Statue
Das Inka-Reich war bis zur Landung von Christoph Kolumbus das größte Reich Amerikas.



Moai
Die berühmten Moai-Statuen stehen auf der im Südostpazifik gelegenen Osterinsel.



Fußball
Nirgendwo wird Fußball mit so viel Leidenschaft gespielt wie in Südamerika.

Südamerika-Haus
Die kubanischen Häuser mit der schattenspendenden Veranda wurden aus Steinen errichtet, um das feuchte Klima abzuhalten.



Südamerika-Hotel
Die Opfertempel der Azteken wurden nicht zerstört, sondern es wurden immer wieder neue Tempel drumherum gebaut, wodurch eine ausladende, stufenartige Anlage entstand.

Europa



Londoner Taxi
Das schwarze Taxi ist ein typischer Anblick auf den Straßen Londons.



Brezel
Die Brezel wurde in Deutschland bereits vor ungefähr 900 Jahren erfunden.



Matador
Der Stierkampf ist ein Ritual in Spanien, in dem ein Mensch gegen einen Stier kämpft.



Windmühle
Im späten Mittelalter begannen die Holländer, feuchte Landgebiete mit Hilfe von Windmühlen trocken zu legen.



Europa-Haus
Ursprünglich nutzten Viehhirten die schweizer Chalets im Sommer, wenn sie ihre Herden auf die Gebirgsweiden trieben. Heute dienen sie häufig der Unterbringung von Wintersportlern.



Europa-Hotel
Dieses Hotel wurde von europäischen Wolkenkratzern, wie zum Beispiel das Londoner „Canary Wharf“, inspiriert.

Afrika



Safarihut
Wer in Afrika auf Safari geht, sollte den typischen Safarihut nicht vergessen.



Ägyptische Maske
Bei den Bestattungsritualen der Alten Ägypter spielten Masken eine wichtige Rolle.



Afrikanische Maske
Die afrikanischen Zulu-Masken wurden aus Holz geschnitten und bei religiösen Zeremonien verwendet.



Kamel
Es gibt zwei Kamelarten: Das einhöckrige Dromedar ist in Afrika und dem Nahen Osten heimisch. Das seltene zweihöckrige Kamel stammt aus der Wüste Gobi.



Afrika-Haus
Eine Tradition im ländlichen Afrika schreibt vor, dass der Bräutigam vor der Hochzeit das Ehehaus bauen muss, und zwar aus dem Material, das er dort vorfindet.



Afrika-Hotel
Die älteste der ägyptischen Pyramiden wurde im Jahr 2630 v.Chr. erbaut – also vor über 4.600 Jahren.

Asien



Chinesischer Drache
Der Chinesische Drache ist ein Glückssymbol, weshalb z.B. beim chinesischen Neujahrsfest traditionelle Drachentänze aufgeführt werden.



Tuk-Tuk
Das Tuk-Tuk ist eine Autorikscha aus Thailand, mit der man sich bequem durch das Verkehrschaos in Bangkok fahren lassen kann.



Matjoschka
Die Matjoschka oder auch Babuschka ist eine bunt bemalte, ineinander schachtelbare russische Puppe, die um 1890 entstand.



Sumoringer
Sumo ist eine aus Japan stammende Form des Ringkampfs, mit der ursprünglich die Götter unterhalten wurden.



Asien-Haus
Die asiatische Pagode ist ein mehrgeschossiges, turmartiges Gebäude, das oftmals zu religiösen Zwecken in der Nähe von buddhistischen Tempeln errichtet wurde.



Asien-Hotel
Die Gestaltung dieses Hotels wurde von den Wolkenkratzern in Hongkong, Shanghai und Taiwan inspiriert.

Australien



Känguru
Das Känguru ist das größte Beuteltier Australiens und das einzige große Tier, dass sich springend fortbewegt.



Koala
Obwohl der Koala oftmals den Zusatz „bär“ erhält, hat er doch mit der Spezies der Bären gar nichts zu tun.



Surfer
Das Surfen entwickelte sich nicht als Freizeitsport, sondern er stammt aus Hawaii, wo die Stammesoberhäupter auf dem Surfbrett ihre Autorität demonstrierten.



Bumerang
Es gibt zwei Arten von Bumerangs: die, die wiederkommen und die, die nicht wiederkommen. Beide Varianten werden von den australischen Ureinwohnern seit tausenden von Jahren zur Jagd benutzt.

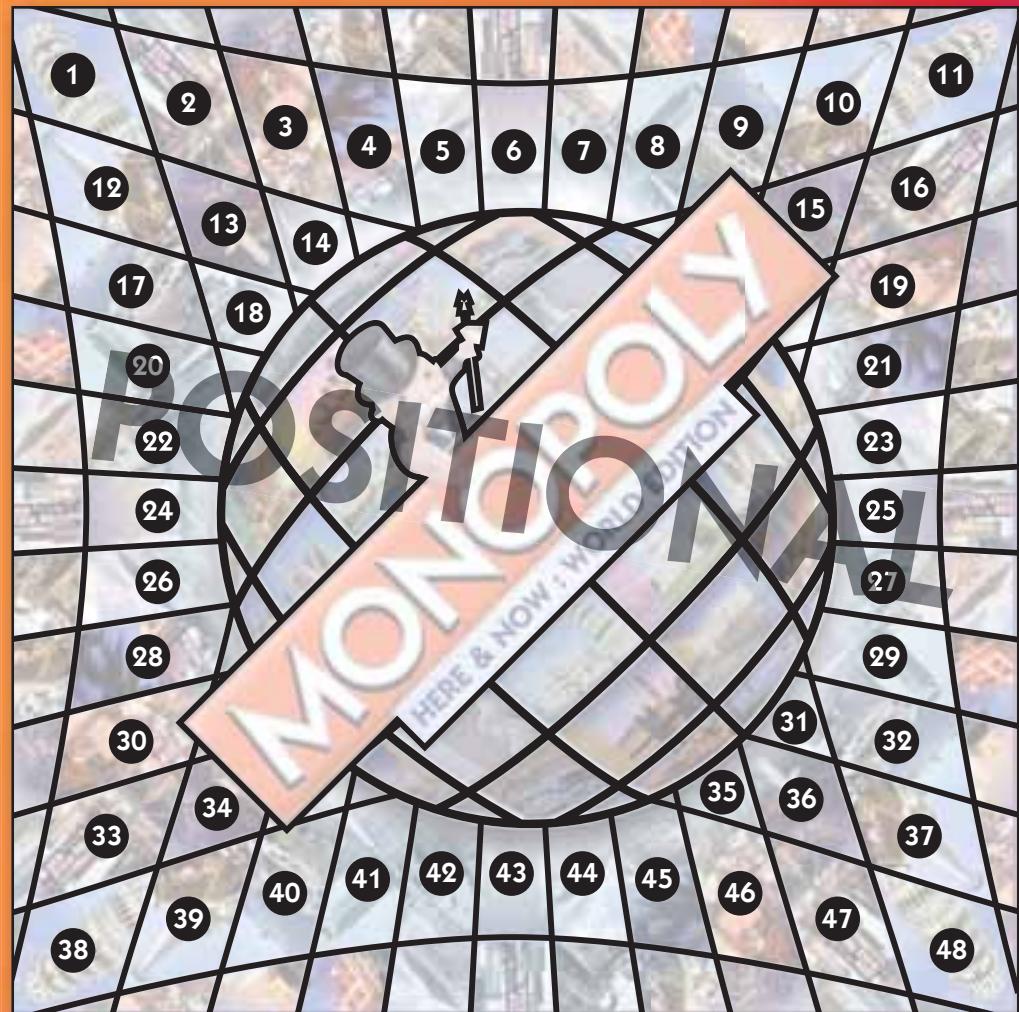


Australien-Haus
Die typischen Blechdächer der Häuser im australischen Hinterland sind oftmals stark verrostet.



Australien-Hotel
Dieses Hotel orientiert sich an australischen Wolkenkratzern und bemerkenswerten Gebäuden, wie z.B. dem Opernhaus von Sydney.

Wer gestaltete das Spielbrett?



LEGENDE:

1. City Location
2. City Location
3. City Location
4. City Location
5. City Location
6. City Location
7. City Location
8. City Location
9. City Location
10. City Location
11. City Location
12. City Location
13. City Location
14. City Location
15. City Location
16. City Location
17. City Location
18. City Location
19. City Location
20. City Location
21. City Location
22. City Location
23. City Location
24. City Location
25. City Location
26. City Location
27. City Location
28. City Location
29. City Location
30. City Location
31. City Location
32. City Location
33. City Location
34. City Location
35. City Location
36. City Location
37. City Location
38. City Location
39. City Location
40. City Location
41. City Location
42. City Location
43. City Location
44. City Location
45. City Location
46. City Location
47. City Location
48. City Location