

Die Titel HASBRO, HASBRO GAMING, NERF, TRANSFORMERS und MONOPOLY sowie die dazugehörigen Logos, die Gestaltung des Spielplans, die vier Eckfelder, Name und Figur des MR. MONOPOLY sowie alle Elemente des Spielplans und die Spielfiguren sind eingetragene Marken von Hasbro für das MONOPOLY-Gesellschaftsspiel inklusive Spielausstattung.

© 1935, 2015 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

© Razor USA LLC. Das Razor-Logo und -Zeichen ist eine eingetragene Marke.

Polaroid und Polaroid & Pixel sind Marken von PLR IP Holdings, LLC, und werden mit Genehmigung verwendet.

VIRGIN und das Virgin Signature-Logo sind Marken von Virgin Enterprises Limited und werden unter Lizenz verwendet.

© 2015 Billboard. Alle Rechte vorbehalten; Billboard®.

Das Wilson-Logo und das W-Logo sind eingetragene Marken von Wilson Sporting Goods Co.

© PUMA SE. Alle Rechte vorbehalten.

Das Levi's®-Logo ist eine eingetragene Marke von Levi Strauss & Co.

© 2015 King.com Ltd. "King", "Candy Crush" sowie die dazugehörigen Zeichen und Logos sind Marken von King.com Ltd oder den angeschlossenen Unternehmen.

Der Food Network-Titel und das Logo sind eingetragene Marken von Television Food Network, G.P., und werden mit Genehmigung verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

© 2015 ACTIVISION und GUITAR HERO sind Marken von Activision Publishing, Inc.

© 2015 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nickelodeon und die dazugehörigen Titel, Logos und Charaktere sind Marken von Viacom International Inc.

Yahoo und das Yahoo-Logo sind eingetragene Marken von Yahoo! inc. und werden mit Genehmigung verwendet.

Cat ist eine eingetragene Marke von Caterpillar Inc. und wird von Hasbro unter Lizenz verwendet.

Markenzeichen und Handelsaufmachung der Ford Motor Company werden von Hasbro unter Lizenz verwendet.

Das eBay-Logo ist eine Marke von eBay Inc.

Die Heinz-Markenzeichen sind eingetragene Marken von H.J. Heinz Company und deren angeschlossenen Unternehmen und werden mit Genehmigung verwendet. © H.J. Heinz Company 2015.

Alle Universal-Elemente und dazugehörigen Kennzeichnungen sind ™ & © 2015 Universal Studios. Alle Rechte vorbehalten.

Xbox ist eine Marke der Microsoft Unternehmensgruppe.

Der Skype-Titel, die dazugehörigen Markenzeichen, Logos, das "S"-Logo und alle anderen Kennzeichnungen sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe.

Das b-logo, Beats und Beats by Dr. Dre. sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Marken von Beats Electronics, LLC.

0815B5095100

© 1935, 2015 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.

consumerservice@hasbro.de

Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori: Hasbro (Schweiz) AG,

Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch

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

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)

[www.hasbro.ch](http://www.hasbro.ch)

[www.monopoly.de](http://www.monopoly.de)

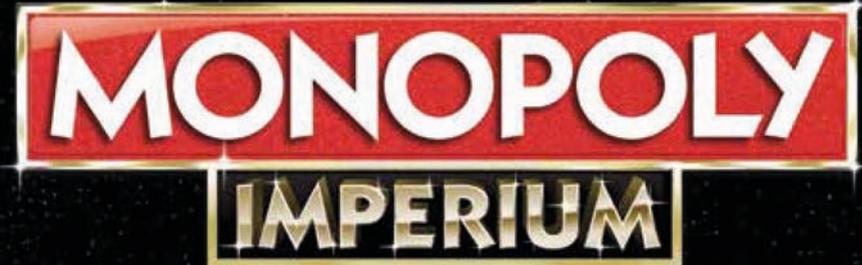
HASBROGAMING.COM



ALTER  
8+



◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆



# SPIELREGELN

## Kaufen Sie Topmarken, füllen Sie Ihren Turm und gewinnen Sie!

### SPIELAUSSTATTUNG

- Spielplan
- 4 Türme
- 6 Spielfiguren
- 30 Werbeschilder
- 6 Büroschilder
- 14 Ereigniskarten
- 14 Imperiumkarten  
(inkl. 2 Super-Imperiumkarten)
- 1 Satz Spielgeld
- 2 Würfel

# VORBEREITEN

**1** Mischen Sie die Ereigniskarten und legen Sie den Stapel verdeckt auf den Spielplan.

**2** Mischen Sie die Imperiumkarten und legen Sie den Stapel verdeckt auf den Spielplan.

**3** Legen Sie die 22 Marken-Werbeschilder auf ihre jeweiligen Felder des Spielplans.

**4** Legen Sie die 4 Schilder für das Elektrizitätswerk sowie die 4 Schilder für das Wasserwerk jeweils auf ihre Felder.

**5** Legen Sie die 6 Büroschilder und die 2 Würfel neben den Spielplan.

**6** Jeder Spieler erhält:



1 Turm (in eine Ecke des Spielplans legen)



1 Spielfigur (auf LOS stellen)



11000k



2 Imperiumkarten (Sehen Sie sich Ihre Karten heimlich an.)

**7** Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt.

Der Bankhalter:

- verwaltet das Geld der Bank
- führt Auktionen durch (siehe S. 10)
- zahlt den Spielern ihr Gehalt, wenn sie über LOS gehen
- zieht Strafen und Steuern ein

# WAS IST NEU ...

## ... IN MONOPOLY IMPERIUM?

Wenn Sie das klassische MONOPOLY kennen, dann müssen Sie nur noch das hier wissen:

**Um zu gewinnen, müssen Sie als erster Spieler Ihren Turm bis oben hin füllen!**



- Kaufen Sie Werbeschilder und füllen Sie damit Ihren Turm.
- Je mehr Sie kaufen, desto mehr Geld kassieren Sie.
- Wer seinen Turm zuerst füllt, gewinnt das Spiel!

**Alle Ihre Lieblingsmarken stehen zum Verkauf!**



Wenn Sie auf einem Markenfeld landen, kaufen Sie es und stecken das Werbeschild in Ihren Turm.

Damit gehört Ihnen diese Marke.

SPIELABLAUF siehe nächste Seite

**Kassieren Sie Ihren Turmwert, wenn Sie über LOS gehen!**

Wenn Sie über LOS ziehen, erhalten Sie den aktuellen Wert Ihres Turms.



Je mehr Werbeschilder Sie haben, desto mehr Bargeld erhalten Sie.



**Ziehen Sie Imperiumkarten!**



- Die Imperiumkarten halten die unterschiedlichsten Überraschungen für Sie bereit.
- Sie erhalten zu Spielbeginn zwei Karten und ziehen weitere, wenn Sie auf Imperiumfeldern landen.
- Achten Sie auf die 2 Super-Imperiumkarten:
- **FINGER WEG!** Damit schützen Sie Ihren Turm.
- **DU BIST GEFEUERT!** Bringt Werbeschilder zurück aufs Spielbrett.

# SPIELEN

## Das Ziel des Spiels

Füllen Sie als Erster Ihren Turm, um zu gewinnen!

Füllen Sie Ihren Turm mit Schildern, indem Sie Marken kaufen.

Wenn Sie als erster Spieler oben ankommen, haben Sie gewonnen!

Tipp: Kaufen Sie für je ~~€~~500k Büroschilder, um schneller ans Ziel zu kommen!

**GEWONNEN!**



## Der Spielablauf

Der jüngste Spieler fängt an. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

### Sie sind am Zug

**1** Werfen Sie beide Würfel.



**Haben Sie den schlaun Tauscher gewürfelt?**

- **Dann tauschen Sie jetzt schlaun:** Vertauschen Sie das oberste Werbeschild eines Turms mit dem obersten Werbeschild eines anderen Turms (einschließlich Ihres eigenen). Wenn Sie das machen, ziehen Sie in diesem Zug nicht mehr weiter.
- **Wenn Sie nicht schlaun tauschen möchten,** ignorieren Sie den Tauscherwürfel und ziehen um die Augenzahl des anderen Würfels ganz normal weiter.

**2** Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn um den Spielplan.



**3** Wo sind Sie gelandet? Folgen Sie den Anweisungen für die verschiedenen Felder auf der nächsten Seite.

**4** Pasch gewürfelt? Dann ziehen Sie und sind gleich nochmal dran. Wenn Sie dreimal nacheinander einen Pasch würfeln, gehen Sie direkt ins Gefängnis.



**5** Das war's! Ihr Zug ist beendet, und der nächste Spieler kommt dran.

## Und los geht's!

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

# DIE FELDER



## LOS

Wenn Sie über LOS gehen oder darauf landen, erhalten Sie von der Bank den aktuellen Wert Ihres Turms. Wenn Sie noch keine Werbeschilder besitzen, erhalten Sie  $\text{\$}50\text{k}$ .

Beispiel: Wenn Sie so weit Schilder gesammelt haben, erhalten Sie  $\text{\$}600\text{k}$ .



## Markenfelder

### Freie Marken (d.h. das Schild ist noch zu haben)

Wenn die Marke noch niemandem gehört, kaufen Sie sie oder Sie lassen sie versteigern.

#### Kaufen?

Zahlen Sie den Preis des Feldes an die Bank und stecken Sie das Werbeschild in Ihren Turm.

#### Nicht kaufen?

Die Marke wird sofort vom Bankhalter versteigert. Das Anfangsgebot beträgt  $\text{\$}50\text{k}$ . Alle Spieler dürfen bieten (siehe Seite 10).



### Verkaufte Marken (d.h. das Schild ist schon weg)

Zahlen Sie dem Besitzer den aktuellen Wert seines Turms.

Beispiel: Hat der Besitzer so weit Marken gesammelt, zahlen Sie ihm  $\text{\$}600\text{k}$ .



## Farbgruppe = Gratis-Büro!

Es lohnt sich, eine ganze Farbgruppe von Marken zu kaufen.

Wenn Sie alle Werbeschilder einer Farbgruppe im Turm haben (sie müssen nicht nebeneinander stecken), nehmen Sie sich gratis ein Büroschild und stecken es in Ihren Turm.

Beispiel: Sie haben alle drei orangefarbenen Marken und erhalten ein Büroschild gratis.



Sie können Sie Büroschilder aber auch kaufen: pro Runde eins für  $\text{\$}500\text{k}$ .



## Versorgungswerke (Elektrizitäts- und Wasserwerk)

- Sie können von der Bank eins dieser Schilder für  $\text{\$}150\text{k}$  kaufen, oder
- Sie lassen ein Werksschild versteigern (genau wie die Marken).
- Wenn Spieler auf fremden Werken landen, zahlen Sie dafür keine Miete.
- Wenn keine Werksschilder mehr übrig sind, tun Sie gar nichts.



## Konkurrenz-Turmsteuer

Legen Sie das oberste Werbeschild aus dem Turm eines anderen Spielers zurück auf den Spielplan.

## Turmsteuer

Legen Sie das oberste Werbeschild Ihres eigenen Turms zurück auf den Spielplan.



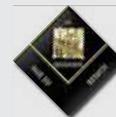
## Imperium

Ziehen Sie eine Imperiumkarte vom Stapel, folgen Sie ihren Anweisungen und stecken Sie sie nach dem Ausspielen zurück unter den Stapel.



## Ereignisfeld

- Ziehen Sie eine Ereigniskarte vom Stapel.
- Führen Sie sie sofort aus und stecken Sie sie danach zurück unter den Stapel.
- Wenn es die *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte ist, behalten Sie sie, bis Sie sie brauchen oder einem anderen Spieler verkaufen.



## Nur zu Besuch

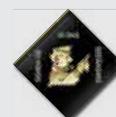
Auf diesem Feld gibt es nichts weiter zu tun: Stellen Sie Ihre Spielfigur einfach auf den *Nur zu Besuch*-Bereich.



## Frei parken

**Springen Sie** entweder auf irgendein anderes Feld des Spielplans (indem Sie der Bank  $\text{\$}100\text{k}$  zahlen), **oder tun Sie gar nichts**.

- Wenn Sie beim Springen über LOS kommen, erhalten Sie Ihren aktuellen Turmwert.
- Wenn Sie auf dem gewünschten Feld gelandet sind, führen Sie Ihren Zug wie gewohnt aus.



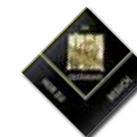
## Gehen Sie in das Gefängnis

- Stellen Sie Ihre Figur direkt auf das Gefängnisfeld. Wenn Sie dabei über LOS kommen, erhalten Sie nicht Ihren Turmwert.
- Während Sie im Gefängnis sind, kassieren Sie keine Miete.

## „Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?“

Dafür gibt's 3 Möglichkeiten:

1. **Zahlen Sie** am Anfang Ihres nächsten Zugs  $\text{\$}100\text{k}$ . Danach würfeln Sie und machen einen ganz normalen Zug.
2. **Spielen Sie** am Anfang Ihres nächsten Zugs die *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte aus. Entweder Sie besitzen sie oder Sie kaufen sie einem anderen Spieler ab. Stecken Sie die Karte danach zurück unter ihren Stapel, würfeln Sie und ziehen Sie weiter.
3. **Würfeln Sie** im nächsten Zug **einen Pasch**. Dann sind Sie sofort frei und dürfen mit diesem Zug direkt aus dem Gefängnis heraus ziehen. Dies dürfen Sie 3 Runden lang versuchen. Werfen Sie auch in der dritten Runde keinen Pasch, kaufen Sie sich mit  $\text{\$}50\text{k}$  frei und ziehen mit Ihrem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.



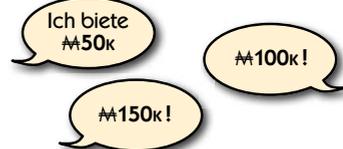
## NOCH WAS ...

### Auktionen

Wenn Sie auf einer freien Marke landen, sie aber nicht kaufen möchten, wird sie vom Bankhalter sofort versteigert.

#### So wird versteigert

1. Der Bankhalter bietet die Marke allen Spielern für 50k an.
2. Jeder Spieler darf das Gebot um mindestens 50k erhöhen (auch der Bankhalter und der Spieler, der auf der Marke gelandet war).
3. Der Höchstbietende gewinnt die Auktion, zahlt den Betrag an die Bank und steckt das Werbeschild in seinen Turm.



#### „Und wenn niemand die Marke kaufen möchte?“

Kein Problem: Das Werbeschild bleibt einfach auf dem Feld liegen.



### Bargeld

#### „Was ist, wenn ich kein Geld mehr habe?“

- Wenn Sie der Bank mehr Geld schulden als Sie haben, behalten Sie Ihr restliches Bargeld und geben der Bank das oberste Werbeschild Ihres Turms zurück.
- Wenn Sie einem anderen Spieler mehr Geld schulden als Sie haben, behalten Sie Ihr restliches Bargeld und geben diesem Spieler das oberste Werbeschild Ihres Turms.
- Wenn Sie noch gar keine Werbeschilder haben, tun Sie einfach gar nichts – Sie haben's ja schon schwer genug!



## GEWINNEN

Wenn Sie als erster Spieler Ihren Turm bis oben hin mit Werbeschildern gefüllt haben, haben Sie gewonnen!



# DIE MARKEN



## Nerf

Nerf ist die ultimative Action-Marke, deren Sport-Spielzeug große und kleine Kinder aufregende Wettkämpfe mit ihren Freunden erleben lässt und zu immer neuen Höchstleistungen anspornt.



## Transformers

Das Transformers-Universum ist eine Welt voller legendärer Charaktere, epischer Storys und der Magie formwechselnder Roboter, die um das Schicksal des Universums kämpfen.



## Razor

Die im Jahr 2000 mit Einführung ihres inzwischen legendären Kickboards gegründete Marke Razor steht für Freiheit und Spaß. Heute ist die Razor-Produktpalette mit ihren fahrbaren Untersätzen zur Freude ihrer Fans in der ganzen Welt erhältlich.



## Polaroid

Als Pionier der Sofortbildfotografie war Polaroid über 75 Jahre lang Marktführer im Bereich der Bildgebung und quasi Erfinder des sozialen Netzwerks. Heute setzt Polaroid die Förderung von Neuentwicklungen zahlreicher Elektronikprodukte fort.



## Virgin

Virgin ist ein führender, internationaler Konzern und eine der bekanntesten und anerkanntesten Marken der Welt. Die 1970 von Sir Richard Branson gegründete Virgin Group behauptet sich erfolgreich in den Branchen Reise, Freizeit, Unterhaltung, Medien, Mobilfunk sowie Gesundheit & Wellness.



## Billboard

Billboard ist die einflussreichste Musikmarke der Welt und gründet ihren Erfolg auf ihrer vollständigen und anerkannten Charts-Datenbank quer durch alle Musikgenres. Billboard hat immer das letzte Wort, wenn es um Erfolg im Musikgeschäft geht.



## Wilson

Die Wilson Sporting Goods, Co. versorgt Sportler rund um den Globus mit hochwertigen Artikeln für die Sportarten Tennis, Basketball, Baseball, Softball, Fußball, Volleyball, American Football und Golf. Dabei verfolgt Wilson das Ziel, jedem Sportler zur Entfaltung seines wahren Potenzials zu verhelfen.



## Puma

PUMA gehört zu den führenden Sportartikelherstellern und entwickelt und vertreibt Sportschuhe, -bekleidung und -zubehör. Über 65 Jahre hinweg hat sich PUMA den Ruf erarbeitet, die schnellsten Produkte für die schnellsten Sportler der Welt zu produzieren.



## Levi's

Die Marke Levi's® steht für den klassischen amerikanischen Stil und mühelose Lässigkeit. Seit ihrer Erfindung durch Levi Strauss & Co. im Jahr 1873, wurde die Levi's®-Jeans zum erkennbarsten und am häufigsten kopierten Bekleidungsstück der Welt, was die Vorstellungskraft und Markentreue ganzer Generationen von Menschen widerspiegelt.



## Candy Crush

Das süßeste Spiel, das es gibt! Candy Crush ist aktuell eine der erfolgreichsten Marken im Bereich des Casual Gaming und hat weltweit viele Millionen nachfreundiger Fans.



## Food Network

FOOD NETWORK ist ein einzigartiger Lifestyle-Sender inklusive Website und Zeitschrift, dessen Zuschauer die Vorliebe für kulinarische Genüsse eint. Der Sender zeigt sich in Sachen Ernährung als bester Freund seiner Zuschauer, der sie durch Lehr-, Ideen-, Motivations- und Unterhaltungssendungen mit Talent und Fachwissen an die Hand nimmt.

# DIE MARKEN



## Guitar Hero

Guitar Hero® Live überrascht das Musik- & Rhythmus-Genre mit noch nie dagewesenen Neuheiten, wie zum Beispiel dem Real-Action-Spiel aus Spielerperspektive, dem reagierenden Publikum und einem spielbaren Videoclip-Netzwerk, das man nach neuer Musik durchstöbern kann.



## Nickelodeon

Bei Nickelodeon, der führenden Unterhaltungsmarke für Kinder, ist alles auf die Kids zugeschnitten: von Fernsehen über Konsumgüter und Freizeit bis hin zu Kinofilmen. Mit fast 100 Millionen zuschauenden Haushalten belegt der US-Fernseher seit 20 aufeinanderfolgenden Jahren den ersten Platz.



## Yahoo

Yahoo ist Ihr lebenswichtiges Portal zu allem, was zählt: von E-Mail über Nachrichten und Unterhaltung bis hin zum Sport, und dazu natürlich zu den spektakulärsten Life-Events, die Sie vor Freude zum Jodeln bringen.



## Caterpillar

Caterpillar ist der weltweit führende Hersteller von Bau- und Bergbaumaschinen, Diesel- und Erdgasmotoren, Industriegasturbinen und dieselelektrischen Lokomotiven. Seit 90 Jahren sind wir davon überzeugt: Wenn man Qualität hineingibt, kommt auch Qualität heraus.



## Ford

Die Ford Motor Company, einer der weltweit führenden Autobauer, produziert auf sechs Kontinenten Fahrzeuge. Dazu zählen Automarken wie Ford und Lincoln, aber auch so aufregende Logos wie Mustang, Explorer, Escape und die Pickups aus der F-Serie.



## eBay

eBay ist der Ort, an dem die Welt shoppen geht. Egal welches Ding auf diesem Globus existiert: Auf eBay kann man es garantiert kaufen und verkaufen.



## Heinz

Die H. J. Heinz Company gehört zu den weltweit führenden Produzenten und Vermarktern gesunder, verträglicher und preisgünstiger Lebensmittel. Besonders durch Heinz® Ketchup ist das Unternehmen auf sechs Kontinenten für seine kultigen Marken berühmt.



## Universal Parks & Resorts™

Universal Parks & Resorts™ steht für spektakuläre Themenparks in Kalifornien, Florida, Japan und Singapur, deren technologisch aufwendige Attraktionen mit Film- und Fernsehthemen in Zusammenarbeit mit Steven Spielberg entstehen und auf der Welt einzigartig sind.



## Xbox

Xbox verbindet die besten Spiele mit den größten Gaming-Communitys, um so richtig Spaß ins Leben zu bringen.



## Skype

Skype ist eine Kommunikations-Software für Mobiltelefone, Computer, Tablet und viele Fernsehgeräte. Millionen Menschen nutzen Skype täglich für Video-Gespräche sowie zum Versenden von Instant-Messages, Video-Nachrichten, Dateien und Fotos – und zwar gratis.



## Beats by Dr. Dre.

Beats Electronics sorgt an jeder Touch-Stelle im Leben ihrer Kunden für erstklassige Sound-Erlebnisse.