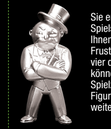
MR. MONOPOLY



Sie erhalten während des gesamten Spiels Loser-Marken, wann immer Ihnen etwas Unfaires, Lästiges oder Frustrierendes passiert. Sobald Sie vier dieser Marken gesammelt haben, können Sie diese zu Beginn eines Ihrer Spielzüge gegen die MR. MONOPOLY-Figur eintauschen und als dieser weiterspielen!

Wann erhalte ich eine Loser-Marke?

Schnappen Sie sich sofort eine Loser-Marke, wenn Sie:

- Miete zahlen
- Steuern oder Rechnungen zahlen
- in das Gefängnis gehen müssen
- auf Ihrem eigenen Grundstück landen
- eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen, die Sie dazu auffordert.

Außerdem erhalten Sie eine Loser-Marke, wenn MR. MONOPOLY auf demselben Feld landet, auf dem Sie stehen.

Wenn Sie auf „Frei Parken" landen, stibitzen Sie eine Loser-Marke von einem anderen Spieler!

Hinweis: Sie können nur maximal vier Loser-Marken besitzen. Wenn Sie bereits vier besitzen und eine weitere erhalten sollen, tun Sie nichts.

MR. MONOPOLY erhält niemals Loser-Marken.

Was darf ich machen, wenn ich MR. MONOPOLY bin?

Sobald Sie vier Loser-Marken einlösen, nehmen Sie sich die MR. MONOPOLY-Figur und stellen Sie diese auf Ihrer derzeitigen Position ab. Ihre eigentliche Figur stellen Sie zunächst in der Mitte des Spielplans ab. Während Sie MR. MONOPOLY sind, gilt Folgendes:

- Anstatt dem Besitzer eines Grundstücks Miete zahlen zu müssen, wenn Sie darauf landen, muss dieser Ihnen jetzt Miete zahlen.
- Anstatt Steuern oder Rechnungen zu bezahlen, wenn Sie auf dem entsprechenden Feld landen, erhalten Sie von der Bank den Betrag, der auf dem Spielplan steht.
- Gehen Sie nicht mehr selbst in das Gefängnis, sondern schicken Sie einen anderen Spieler!
- Sobald Sie oder ein anderer Spieler einen Pasch würfeln, können Sie kostenlos ein Haus auf einer beliebigen Straße platzieren. Die Straße muss nicht Teil einer vollständigen Farbgruppe sein und Sie müssen sie nicht selber besitzen. Wenn Sie ein Haus auf einer Straße platzieren, die der Bank gehört und diese später von einem anderen Spieler gekauft wird, bezahlt er nur den Preis, der auf dem Spielplan steht und erhält das Gebäude kostenlos!
- Wenn Sie auf einem Feld landen, auf dem bereits ein anderer Spieler steht, platzieren Sie die MR. MONOPOLY-Figur über der anderen Figur und stibitzen Sie diesem Spieler ein Grundstück, das nicht Teil einer vollständigen Farbgruppe ist. Der andere Spieler darf keinen Zug durchführen, bis seine Figur wieder frei ist, aber er kann weiterhin an Auktionen teilnehmen, Miete einziehen und Häuser oder Hotels kaufen. Allerdings darf er keine Loser-Marken eintauschen.

Wenn ein anderer Spieler vier Loser-Marken einlöst, während Sie MR. MONOPOLY sind, kann er sich die MR. MONOPOLY-Figur nehmen und diese auf seine derzeitige Position stellen. Seine eigentliche Figur stellt er dann in der Mitte des Spielplans ab. Dann nehmen Sie Ihre ursprüngliche Figur aus der Spielplanmitte zurück und stellen sie auf Ihr aktuelles Feld.

Hinweis: Sollte ein anderer Spieler auf demselben Spielfeld stehen wie Sie, wenn Sie zu MR. MONOPOLY werden, platzieren Sie MR. MONOPOLY nicht über der anderen Figur und nehmen dem Spieler auch kein Grundstück weg.

Hinweis: Während Sie MR. MONOPOLY sind, dürfen Sie keine Loser-Marken sammeln.

GEBÄUDE

Häuser bauen

Sobald Sie alle Straßen einer Farbgruppe besitzen, können Sie Häuser kaufen (Sie müssen damit nicht bis zur nächsten Runde warten). Zahlen Sie der Bank den Betrag, der auf der Besitzrechtkarte angegeben ist, und stellen Sie ein Haus auf diese Straße. Es dürfen immer nur 4 Häuser auf einer Straße stehen.

Hotels bauen

Wenn auf allen Straßen einer Farbgruppe vier Häuser stehen, können Sie sie in ein Hotel umwandeln. Geben Sie die 4 Häuser der Bank zurück, zahlen Sie den Preis für das Hotel (siehe Besitzrechtkarte) und stellen Sie ein Hotel auf die Straße. Auf einer Straße darf maximal ein Hotel stehen. Es dürfen keine weiteren Häuser hinzugefügt werden.

Sobald ein Gebäude auf einer Straße gebaut wurde, muss es bis zum Spielende dort stehen bleiben.

Mangel an Gebäuden?

Wenn mehrere Spieler das letzte Haus oder Hotel der Bank kaufen möchten, wird es versteigert. Das Anfangsgebot beträgt M10, alle Spieler dürfen in Schritten á M1 mitbieten. Sie müssen dabei nicht die Spielreihenfolge beachten. Der Betrag geht an die Bank.

VERHANDELN

Sie dürfen Ihre Grundstücke und Loser-Marken jederzeit an Mitspieler verkaufen oder mit ihnen tauschen.

Sie dürfen die Grundstücke untereinander gegen Bargeld verkaufen oder gegen andere Grundstücke, Loser-Marken und/oder „Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karten tauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die handelnden Spieler selbst.

Wenn eine Straße mit einem darauf stehenden Haus getauscht oder verkauft wird, geht das Gebäude ebenfalls an den neuen Besitzer.

Mit Hypotheken belastete Grundstücke dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden.
Der neue Besitzer muss dann sofort entweder:
Die Hypothek auflösen (d.h. der Bank den Auflösungsbetrag zahlen) oder
die Hypothek aufrechterhalten (d.h. der Bank sofort 10 % Zinsen vom Hypothekenwert zahlen).

HILFE! ICH BIN PLEITE!

1. Beschaffen Sie sich Geld.

Wenn Sie Ihre Schulden nicht bezahlen können, versuchen Sie, sich durch den Verkauf von Grundstücken an andere Spieler und/oder die Aufnahme von Hypotheken Geld zu verschaffen.

Denken Sie daran, dass beim Verkauf von Straßen mit Gebäuden das Gebäude an den neuen Besitzer übergeht und auf der Straße stehen bleibt.

Hypothek aufnehmen

Hypothek aufnehmen: Drehen Sie die Besitzrechtkarte auf die Rückseite und lassen Sie sich von der Bank den Hypothekenwert auszahlen.

Hypothek auflösen: Zahlen Sie den Betrag an die Bank, den Sie neben „Hypothek auflösen" sehen (= Hypothekenwert + 10 %). Danach dürfen Sie die Karte wieder umdrehen.

Für Grundstücke mit Hypothek können Sie keine Miete kassieren. Für die anderen (unbelasteten) Straßen derselben Gruppe gilt aber die höhere Miete, wenn Ihnen die komplette Farbgruppe gehört.

Dasselbe gilt für die unbelasteten Bahnhöfe.

2. Wenn Sie immer noch Schulden haben, sind Sie pleite und scheiden aus dem Spiel aus!

Schulden bei einem Mitspieler?

Übergeben Sie ihm all Ihre Grundstücke mit Hypothek. Geben Sie all Ihre Loser-Marken an die Bank zurück, denn die muss man sich verdienen!

Der neue Besitzer kann die Hypothek jederzeit auflösen.

Schulden bei der Bank?

Geben Sie all Ihre Grundstücke an die Bank zurück. Die Hypotheken verfallen und alle Gebäude bleiben an ihrem Platz stehen. Wenn ein Spieler ein Grundstück mit einem Gebäude darauf von der Bank kauft, bezahlt er nur den Preis, der auf dem Spielplan steht und erhält das Gebäude kostenlos.

Geben Sie all Ihre Loser-Marken an die Bank zurück.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Grundstücke verkauft wurden und alle Spieler wieder auf LOS gezogen sind.

Wenn Sie LOS erreichen, halten Sie hier an – selbst, wenn Sie noch Schritte übrig haben. Ziehen Sie M200 ein.

Sobald alle Spieler auf LOS gezogen sind, kassieren sie - in der normalen Spielreihenfolge - von der Bank Miete für all ihre Grundstücke.

- Für Grundstücke in einer Farbgruppe kassieren Sie doppelte Miete.
- Für Grundstücke mit Gebäuden kassieren Sie die Miethöhe für die entsprechende Gebäudezahl.

Alle Spieler zählen ihr Geld. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt!

Hinweis: Wenn Sie beim Spielende MR. MONOPOLY sind und Sie auf Spielern landen, die bereits LOS erreicht haben, können Sie diesen kein Grundstück mehr stibitzen.

Die anderen Spieler dürfen weiterhin ihre Loser-Marken einlösen und Ihnen die MR. MONOPOLY-Figur abnehmen.

Das berühmte Spiel um den großen Deal

MONOPOLY für SCHLECHTE VERLIERER

Die Titel HASBRO GAMING 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.

MONOPOLY und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 1935, 2020 Hasbro.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 963343. consumerservice@hasbro.de

ELTERN:
www.monopoly.com

0220E9972100

Ziel des Spiels

Ziehen Sie um den Spielplan, kaufen Sie Grundstücke und kassieren Sie Miete. Der ganze lästige Kram, der normalerweise bei MONOPOLY geschieht (Miete und Steuern zahlen oder ins Gefängnis gehen), findet auch hier statt. Allerdings erhalten Sie bei diesem Spiel jedes Mal eine Loser-Marke. Sobald Sie vier dieser Marken gesammelt haben, können Sie sie gegen MR. MONOPOLY eintauschen und als dieser um den Spielplan marschieren! Das Spiel endet, wenn alle Grundstücke verkauft wurden und alle Spieler wieder auf LOS gezogen sind. Sieger ist dieser Spieler mit dem meisten Geld, egal ob er der „schlechte Verlierer" ist, oder nicht!

INHALT

- Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 1 MR. MONOPOLY Figur (Oberteil und Sockel)
- 28 Besitzrechtkarten
- 16 Ereigniskarten
- 16 Gemeinschaftskarten
- 6 Übersichtskarten
- 32 Häuser
- 12 Hotels
- 2 Würfel
- 30 Loser-Marken
- 1 Satz Spielgeld

E9972

8+

2-6

WAS IST ANDERS AN MONOPOLY FÜR SCHLECHTE VERLIERER?

VERLIEREN ZAHLT SICH AUS!

Immer, wenn Sie Miete oder Steuern zahlen, ins Gefängnis gehen, oder auf nutzlosen Feldern wie Frei Parken landen, erhalten Sie eine Loser-Marke!

MR. MONOPOLY EILT ZUR HILFE!

Sobald Sie vier Loser-Marken gesammelt haben, können Sie diese zu Beginn eines Zugs gegen MR. MONOPOLY eintauschen. Wenn Sie von nun an mit der MR. MONOPOLY Figur um den Spielplan marschieren, sammeln Sie sämtliche Miet- und Steuerzahlungen ein, anstatt selbst zahlen zu müssen! Wenn Sie auf demselben Spielfeld wie ein Mitspieler landen, muss dieser aussetzen und Sie erhalten eines seiner Grundstücke!

NOCH MEHR RECHNUNGEN!

Das Leben ist hart. Die Versorgungswerke sind nun Strom- und Wasserrechnungen. Dadurch erhalten Sie aber auch mehr Möglichkeiten, Loser-Marken einzusammeln!

SPIELAUFBAU

Stecken Sie **vor dem ersten Spiel** MR. MONOPOLY in seinen Sockel. Die Richtung ist egal.

1. Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Er kümmert sich um:
   - das Geld der Bank
   - Häuser
   - Hotels
   - Besitzrechtkarten
   - Auktionen
   - Der Bankhalter darf selbst mitspielen, aber er muss sein Geld vom Geld der Bank getrennt halten.
2. Jeder Spieler erhält als Startkapital:
   - 1 x 5
   - 5 x 1
   - 10 x 2
   - 20 x 1
   - 50 x 1
   - 100 x 4
   - 500 x 2

   (Summe = ₳1,500)

   Als Bank dient die Spielschachtel: Legen Sie das übrige Spielgeld hinein.
3. Legen Sie die Besitzrechtkarten neben die entsprechenden Felder des Spielplans.
4. Mischen Sie die Ereigniskarten und legen Sie sie verdeckt hier ab.
5. Mischen Sie die Gemeinschaftskarten und legen Sie sie verdeckt hier ab.
6. Stellen Sie die MR. MONOPOLY-Figur hier ab.
7. Jeder Spieler erhält zwei Loser-Marken. Legen Sie die restlichen Marken hier ab.
8. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und nimmt sich eine Übersichtskarte. Stellen Sie die Spielfigur auf das LOS-Feld und legen Sie Ihre Übersichtskarte vor sich hin.
9. Legen Sie die Würfel neben den Spielplan.

LOS GEHT'S!

Ziel des Spiels

Ziehen Sie um den Spielplan und kaufen Sie so viele Grundstücke wie möglich. Je mehr Sie besitzen, desto mehr Miete kassieren Sie von den anderen Spielern. Das Spiel endet, wenn alle Grundstücke verkauft wurden und alle Spieler wieder auf LOS gezogen sind. Sieger ist der Spieler mit dem meisten Geld!

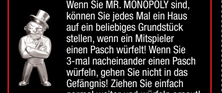
Wer fängt an?

Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem NIEDRIGSTEN Wurf ist Startspieler. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Wenn Sie am Zug sind

1. Werfen Sie beide Würfel.
2. Ziehen Sie mit Ihrer Figur entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
3. Auf welchem Feld sind Sie gelandet? Führen Sie die Anweisung für dieses Feld aus. Näheres im Abschnitt DIE SPIELPLANFELDER.

   Haben Sie einen Pasch gewürfelt? Führen Sie Ihren Zug normal durch, würfeln danach erneut und machen noch einen Zug. **Achtung!** Wer 3-mal nacheinander einen Pasch würfelt, muss sofort ins Gefängnis! Der dritte Zug wird dann nicht mehr ausgeführt.
4. Ihr Zug ist vorbei. Der Spieler links von Ihnen kommt als Nächstes an die Reihe.



Wenn Sie MR. MONOPOLY sind, können Sie jedes Mal ein Haus auf ein beliebiges Grundstück stellen, wenn ein Mitspieler einen Pasch würfelt! Wenn Sie 3-mal nacheinander einen Pasch würfeln, gehen Sie nicht in das Gefängnis! Ziehen Sie einfach normal weiter und würfeln erneut!

DIE SPIELPLANFELDER

GRUNDSTÜCKE

Es gibt zwei Arten von Grundstücken: Straßen (in Farbgruppen) und Bahnhöfe.

Freie Grundstücke

Wenn Sie auf einem freien Grundstück landen, müssen Sie es kaufen oder versteigern lassen.

Kaufen?
Zahlen Sie den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und nehmen Sie sich die Besitzrechtkarte dazu.

Nicht kaufen?
Der Bankhalter muss das Grundstück versteigern. Das Anfangsgebot beträgt ₳10 und alle Spieler dürfen in Schritten à ₳1 mitbieten. Sie müssen dabei nicht die Spielreihenfolge beachten. Der Bankhalter beendet die Auktion, sobald kein Spieler mehr das Gebot erhöhen möchte. Der Höchstbietende bezahlt an die Bank. Falls niemand auf das Grundstück bieten möchte, bleibt es weiterhin frei. Dann zahlt kein Spieler etwas und die Besitzrechtkarte bleibt in der Bank.

Sammeln Sie Farbgruppen!

Wenn Sie alle Straßen einer Farbe besitzen:

- Sie können die doppelte Miete für diese Straßen kassieren!
- Sie können Häuser und Hotels bauen und sogar noch mehr Miete kassieren! Siehe GEBÄUDE.

Grundstücke mit Besitzer

Wenn Sie auf einem Grundstück landen, das einem Mitspieler gehört, muss der Besitzer dieses Grundstücks die Miete von Ihnen einfordern. Wenn der Besitzer dies tut, müssen Sie die Miete bezahlen. Wenn der Besitzer nicht nach der Miete fragt, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat, müssen Sie die Miete nicht bezahlen!

Nehmen Sie sich jedes Mal, wenn Sie Steuern oder Rechnungen zahlen, eine Loser-Marke!

Wenn Sie MR. MONOPOLY sind, fordern Sie vom Besitzer des Grundstücks Miete ein, anstatt diesem Miete zu bezahlen! Der Besitzer erhält eine Loser-Marke von der Bank.

Straßen
Bezahlen Sie die Miete, die auf der Besitzrechtkarte der Straße steht.

Bahnhöfe
Die Miethöhe hängt davon ab, wie viele Bahnhöfe der Spieler besitzt.

AKTIONSFELDER

LOS

Wenn Sie über LOS gehen oder darauf landen, erhalten Sie von der Bank ₳200.

Ereignis- & Gemeinschaftsfeld

Ziehen Sie die oberste Karte vom entsprechenden Stapel und führen Sie sie sofort aus. Danach wird die Karte unter den Stapel zurückgesteckt.

Steuern und Rechnungen

Zahlen Sie den gezeigten Betrag an die Bank.

Nehmen Sie sich jedes Mal, wenn Sie Steuern oder Rechnungen zahlen, eine Loser-Marke!

Wenn Sie MR. MONOPOLY sind, ziehen Sie von der Bank den Betrag, der auf dem Spielplan steht ein, anstatt Steuern oder Rechnungen zu bezahlen!

Frei Parken

Keine Sorge, Ihr Zug ist nicht ganz nutzlos! Stibitzen Sie irgendeinem Mitspieler eine Loser-Marke. Wenn Sie bereits vier besitzen, oder Sie gerade MR. MONOPOLY sind, nehmen Sie einem Mitspieler eine Loser-Marke weg und geben Sie diese an die Bank zurück.

Nur zu Besuch

Wenn Sie hier landen, stellen Sie Ihre Figur einfach auf den „Nur zu Besuch"-Bereich.

Gehen Sie in das Gefängnis

Stellen Sie Ihre Spielfigur sofort in das Gefängnis! Kassieren Sie kein Gehalt von ₳200 für das Überqueren von LOS. Ihr Zug ist danach beendet. Während Sie im Gefängnis sind, dürfen Sie trotzdem Miete kassieren, an Auktionen teilnehmen, Häuser und Hotels kaufen, Hypotheken aufnehmen und mit anderen Spielern handeln.

Schnappen Sie sich jedes Mal, wenn Sie ins Gefängnis gehen, eine Loser-Marke von der Bank!

Wenn Sie MR. MONOPOLY sind, schicken Sie an Ihrer Stelle einen Mitspieler in das Gefängnis!

Hinweis: Landet MR. MONOPOLY auf „Im Gefängnis/Nur zu Besuch" und trifft dort auf einen Spieler, kann er sich auf ihn stellen, egal ob dieser im Gefängnis, oder nur zu Besuch ist!

Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?

Dafür gibt's 4 Möglichkeiten:

1. **Zahlen Sie** am Anfang Ihres nächsten Zugs **₳50**. Danach würfeln Sie und ziehen einen normalen Zug.
2. **Spielen Sie am Anfang Ihres nächsten Zugs eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte aus.** Entweder Sie besitzen eine oder Sie kaufen sie einem anderen Spieler ab. Legen Sie die Karte unter den entsprechenden Stapel, würfeln Sie und ziehen Sie.
3. **Würfeln Sie im nächsten Zug einen Pasch**. Dann sind Sie sofort frei! Ziehen Sie mit diesem Zug direkt aus dem Gefängnis heraus. Danach ist Ihr Spielzug beendet. Dies dürfen Sie 3 Runden lang versuchen. Werfen Sie auch in der dritten Runde keinen Pasch, kaufen Sie sich mit ₳50 frei und ziehen Sie mit Ihrem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.
4. **Werden Sie MR. MONOPOLY**, indem Sie am Anfang Ihres nächsten Zugs vier Loser-Marken eintauschen. Danach würfeln Sie und machen einen Spielzug.