



Vorbereitung

1. Die Spielregeln werden laut vorgelesen.
2. Jeder Spieler erhält 1500 Mark (5x1M | 1x5M | 2x10M | 1x20M | 1x50M | 4x100M | 2x500M)
3. Ereignis- und Gemeinschaftskarten werden gemischt auf die Felder der Spielmitte gelegt.
4. Ein Spieler wird zur Bank, dieser darf mitspielen muss, aber sein Geld von der Bank trennen.
5. Jeder Spieler erhält eine Farbe / Spielfigur und stellt Sie auf LOS
6. Die beiden Würfel werden neben das Feld gelegt

Das Spiel beginnen

Das Ziel des Spiels ist es alle anderen Spieler in den Bankrott zu treiben. Dies erreichen Sie, in dem Sie möglichst viele Grundstücke kaufen um Miete zu kassieren. Später ist auch eine Bebauung möglich, die Grundstücke noch wertvoller macht.

Zu Beginn werfen alle Spieler mit beiden Würfeln. Die höchste Augenzahl darf anfangen, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Eine Runde läuft wie folgt ab:

1. Werfen Sie mit beiden Würfeln
2. Ziehen Sie mit der Spielfigur um die geworfene Augenzahl nach vorne.
3. Je nach gelandetem Feld müssen Sie unterschiedliche Dinge tun
4. Bei einem geworfenen Paasch (beide Würfel gleiche Augenzahl) wiederholen Sie Schritt 1-3
5. Bei drei Paasch in der gleichen Runde geht der Spieler direkt ins Gefängnis
6. Der nächste Spieler ist an der Reihe

Felder

Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke

Je nach dem auf welchem Feld der Spieler landet, gilt es folgendes zu tun:

Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke ohne Besitzer können zum aufgedruckten Preis bei der Bank gekauft werden, oder werden direkt unter allen Spieler versteigert, wenn derjenige, der auf dem Feld gelandet ist, nicht kaufen kann oder will.

Mietzahlungen: Gehört die Straße bereits einem Gegner, zahlen Sie ihm die Miete auf der Besitzrechtskarte. Haben Sie alle zwei oder drei Farben eines Straßenzugs erworben, dann dürfen Sie diese Farbgruppe mit Häusern bebauen und die Miete dieser Straßen steigt. Durch Häuser und Hotels steigt die Miete noch deutlicher an.

Bei Bahnhöfen steigt die Miete in Abhängigkeit von der Anzahl an Bahnhöfen die Sie besitzen.

1. Bahnhof: 25 Mark Miete
2. Bahnhof: 50 Mark Miete
3. Bahnhof: 100 Mark Miete
4. Bahnhof: 200 Mark Miete

Bei Versorgungswerken wird die Miete mit beiden Würfeln ausgewürfelt.

1. Versorgungswerk: Miete = Augenzahl x 4
2. Versorgungswerk: Miete = Augenzahl x 10

Spezielle Felder

LOS: Wer auf LOS landet oder drüber läuft erhält 200 Mark.

Ereignis- und Gemeinschaftsfeld: Der Spieler muss eine Karte vom jeweiligen Stapel ziehen und die Anweisung der Karte ausführen.

Einkommens- und Zusatzsteuer: Führen Sie den aufgedruckten Betrag an den Bankhalter ab.

Frei Parken: Tun Sie... nichts!

Nur zu Besuch: Stellen Sie Ihre Figur auf den äußeren Gefängnisrand und ziehen Sie in der nächsten Runde normal weiter.

Gehen Sie in das Gefängnis: Gehen Sie direkt ins Gefängnis, ziehen Sie KEINE 200 Mark auf dem Los-Feld ein und der Zug ist beendet. Gefängnisinsassen dürfen weiterhin Miete kassieren, für Auktionen bieten, mit Mitspielern handeln, Hausbau betreiben und Hypotheken aufnehmen

Du kommst aus dem Gefängnis frei wenn...

1. Du zu Beginn des nächsten Zuges 50 Mark bezahlst und danach ganz normal würfelst.
2. Du zu Beginn des nächsten eine "Gefängnis-frei"-Karte spielst und danach ganz normal würfelst. Die Karte kann einem Spieler abgekauft werden, wenn keine im Eigenbesitz ist
3. Würfeln Sie ein Paasch dürfen Sie direkt aus dem Gefängnis raus, andernfalls ist der nächste Spieler dran. Sollte auch in der dritten Runde kein Paasch erfolgen, dann zahlen Sie 50 Mark und ziehen um die Augenzahl aus der dritten Runde nach vorne.

Gebäude Regeln

Regeln zum Hausbau

Wenn Sie alle Straßen einer Farbe besitzen, dürfen Sie Häuser kaufen (ohne bis zur nächsten Runde warten zu müssen). Der zu entrichtende Hauspreis ist der Besitzrechtskarte zu entnehmen und an die

Bank abzuführen. Das gekaufte Haus muss auf die Straße gestellt werden. Es ist nur gleichmäßige Bebauung erlaubt, sodass zunächst auf jeder Straße der gleichen Farbe ein Haus stehen muss, bevor das zweite Haus hinzukommt. Bebauung ist nur möglich, wenn alle Straßen der gleichen Farben Hypothekenfrei und unverschuldet sind.

Hotelbau

Das fünfte Haus einer Straße ist ein Hotel. Der Preis hierfür steht auf der Besitzrechtskarte. Beim Errichten eines Hotels werden die vier bisherigen Häuser der Bank zurück gegeben und durch ein einzelnes Hotel ersetzt. Es ist nur ein Hotel pro Straße erlaubt.

Gebäudemangel

Wollen mehrere Spieler das letzte verfügbare Haus kaufen, wird es mit einem Anfangsgebot von 10 Mark versteigert. Sind alle Gebäude verbaut, muss gewartet werden, bis Gebäude an die Bank zurückverkauft werden.

Versteigerung

Landet ein Spieler auf einem freien Grundstück, welches zum Verkauf steht, aber vom Spieler nicht gekauft wird, dann wird es unter allen Spielern (auch demjenigen der es nicht kaufen konnte oder wollte) zu einem Anfangsgebot von 10 Mark versteigert. Der Höchstbietende gewinnt die Auktion und zahlt den Grundstückspreis an die Bank. Will kein Spieler das Grundstück verbleibt es im Bankbesitz

Tauschen

Spieler dürfen jederzeit untereinander unbebaute Grundstücke verkaufen und tauschen. Bei bebauten Grundstücken müssen zuerst die Häuser an die Bank verkauft werden. Häuser und Hotels dürfen ausschließlich an die Bank und nicht an Mitspieler verkauft/getauscht werden. Zulässige Tauschmittel sind andere Grundstücke, Bargeld und "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karten. Preise, von mit Hypotheken belasteten Grundstücken, dürfen die Spieler selbst verhandeln. Der neue Eigentümer muss nach Erwerb sofort die ganze Hypothek ablösen oder 10% an die Bank zahlen, wenn er diese erhalten will.

Geldbeschaffung im Notfall

Wenn ein Spieler seine Verbindlichkeiten nicht bezahlen kann, so muss er sich Geld beschaffen in dem er Häuser zum halben Preis an die Bank zurück verkauft (Die Straßen müssen bei mehreren Häusern immer noch gleichmäßig bebaut sein) oder auf unbebaute Grundstücke Hypotheken aufnimmt. Zum Aufnehmen einer Hypothek wird die Besitzkarte auf die Rückseite umgedreht und das Darlehen von der Bank ausgezahlt. Eine Hypothek kann abgelöst werden in dem der geliehen Betrag + 10% Zinsen an die Bank zurück gezahlt wird.

Konsequenz einer Hypothek: Das belastete Grundstück bringt keine Miete mehr ein. Andere Straßen der gleichen Farbe werfen immer noch eine erhöhte Miete ab, wenn der Spieler die ganze Farbgruppe besitzt.

Bankrott: Wer seine Schulden nicht mehr zahlen kann, ist pleite und ausgeschieden (die restlichen Spieler machen weiter bis es einen Gewinner gibt). Bestehen diese Schulden beim Mitspieler, so erhält er alle belasteten Grundstücke und "Gefängnis-frei"-Karten. Der neue Eigentümer muss die Hypotheken umgehend zurück zahlen oder 10% abführen, wenn er diese aufrecht erhalten will. Bestehen die Schulden bei der Bank, so werden alle Grundstücke umgehend einzeln und hypothekenfrei versteigert.