

1. MONOPOLY STADTMEISTERSCHAFT

- KARLSRUHE -



DIE SPIELREGELN

VORBEREITUNG

1. Die Monopoly Spielregeln werden aus der Spielanleitung deutlich von den Moderatoren vorgelesen.
2. Zusätzlich zu den 6 Spielern gibt es einen Banker am Tisch. Dieser spielt nicht mit.
3. Jeder Spieler erhält vom Banker sein Startgeld (1.500 M: 5x1M; 1x5M; 2x10M; 1x20M; 1x50M, 4x100M 2x500M - je nach Spiel können diese Beträge variieren).
4. Ereignis- und Gemeinschaftskarten werden vom Banker gemischt auf die Felder in der Spielmittle gelegt.
5. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur vom Banker und stellt diese auf LOS.
6. Während der Vorbereitung des Spiels mischt der Banker die Besitzrechtkarten durch und teilt an jeden Spieler 2 Karten aus. Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Danach fängt das Spiel ganz normal an. Die beiden Würfel werden neben das Feld gelegt.
7. Die Spielanleitung wird für Nachfragen und Diskussionsbedarf greifbar platziert.

DIE ROLLE DES BANKERS

Die Rolle des Bankers: neutral, aufmerksam, moderierend, motivierend, cool und äußerst charmant.

1. Er besitzt eine Uhr, um die Zeit im Blick zu halten. Diese platziert er für alle Spieler sichtbar.
2. Er besitzt einen Taschenrechner.
3. Er besitzt eine Preisliste für Häuser und Hotels der jeweiligen Straßen.
4. Er darf keine willkürlichen Sonderregeln, wie z.B. Strafzahlungen, etc. aufstellen.
5. Er darf keine Hinweise an Spieler geben, dass Miete fällig wird.
6. Er soll dafür sorgen, dass Verhandlungen abgeschlossen werden.
7. Er stoppt das Spiel, wenn ein Spieler Häuser kaufen möchte.
8. Er kennt alle Regeln auswendig und ist Schiedsrichter bei Unstimmigkeiten zwischen den Spielern – bei Diskussion kann er den obersten Richter – Mr. Monopoly – dazunehmen.
9. Er weist alle Spieler darauf hin, dass Besitzkarten sowie Geld auf dem Tisch vor jedem Spieler zu platzieren sind.

DIE ROLLE DER MODERATOREN

Die Rolle der Moderatoren: unterhaltsam, humorvoll, informativ, flexibel, spontan,

1. Die „Einheber“ zu Beginn und „Entertainer“ während des Spiels.
2. Sie übernehmen die Bewirtung während des Spiels (Hostessen).
3. Kurzweilige Zwischenmoderation zwischen den einzelnen Runden.
4. Erstklassige Abschlussmoderation mit Siegerehrung.

DIE ROLLE VON MR. MONOPOLY

Die Rolle von Mr. Monopoly: unabhängiger Richter – sein Wort ist Gesetz.

DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

Es ist das Ziel des Spiels, 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.

Sobald der zweite Spieler bankrott ist, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler, der ausscheidet, verlässt umgehend seinen Platz am Tisch. Der Banker rechnet die folgenden Posten jedes Spielers zusammen:

- Bargeldguthaben;
- Grundstücke, Versorgungswerke und Bahnhöfe mit dem Wert, der auf dem Spielbrett angegeben ist;
- alle beliebigen Grundstücke zum halben Preis;
- Häuser zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis;
- Hotels zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis (mit dem Wert der beim Hotelkauf zurückgegebenen 3 Häuser).
- Der reichste Spieler hat gewonnen!

Das Spiel endet ansonsten nach 1,5h.

AUFGABEN DES BANKERS

Der Banker verwaltet das gesamte Bankvermögen sowie alle Immobilien. Er gibt den Spielern unaufgefordert das Geld sobald sie Los überschreiten. Er beruft Pausen ein oder stoppt das Spiel, wenn ein Spieler Häuser kaufen möchte. Außerdem leitet er die Versteigerungen und kann entscheiden, in welchen Schritten diese voran gehen.

WER IST ZUERST AM ZUG?

Zu Beginn werfen alle Spieler mit beiden Würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf anfangen; gespielt wird im Uhrzeigersinn.

SIE SIND AM ZUG!

Eine Runde Monopoly läuft nach folgenden Spielregeln ab:

1. Werfen Sie mit beiden Würfeln.
2. Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um die geworfene Augenzahl im Uhrzeigersinn um den Spielplan.
3. Führen Sie die Aktion des Feldes durch, auf dem Sie landen.
4. Bei einem Pasch (beide Würfel gleiche Augenzahl) wiederholen Sie Schritt 1-3, würfeln danach erneut und führen auch diesen Zug durch. ABER: Wenn Sie nacheinander 3 Mal einen Pasch würfeln, kommen Sie direkt ins Gefängnis ohne den 3. Pasch ausführen zu dürfen.
5. Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, geben Sie die Würfel an Ihren linken Nachbarn weiter.

MONOPOLY SPIELREGELN DER FELDER

WO SIND SIE GELANDET?

Je nach dem auf welchem Feld der Spieler landet, gibt die Spielanleitung folgende Regeln vor:

1.) Grundstücke (Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke) OHNE Besitzer

Grundstücke 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. Die Besitzkarte, die von der Bank übergeben wird, muss offen vor sich abgelegt werden.

Nach 45 Minuten Spielzeit gibt es einen Stopp vom Banker und alle Grundstücke ohne Besitzer werden versteigert.

2.) Grundstücke (Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke) MIT Besitzer

Gehört das Grundstück bereits einem Gegner, zahlen Sie ihm die Miete, die auf der Besitzrechtskarte steht. Sollte das Grundstück mit einer Hypothek belastet sein (d.h. die Karte liegt verdeckt), müssen Sie keine Miete bezahlen. WICHTIG: Der Besitzer muss Sie zur Zahlung der Miete auffordern, bevor der nächste Spieler würfelt. Wenn er seine Miete nicht einfordert, müssen Sie auch nichts bezahlen.

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 deutlicher an.

Bei Bahnhöfen erhöht sich die Miete in Abhängigkeit von der Anzahl an Bahnhöfen, die Sie besitzen.

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

Bei Versorgungswerken wird die Miete mit beiden Würfeln ausgewürfelt und multipliziert. Je nach Spiel kann dies ebenfalls variieren.

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

3.) Ereignis- & Gemeinschaftsfelder

Ziehen Sie die oberste Karte vom Stapel – der Banker liest diese laut und deutlich vor. Führen Sie die Anweisung sofort aus und stecken Sie die Karte wieder verdeckt unter den Stapel. Wenn Sie die Karte „Du kommst aus dem Gefängnis frei“ ziehen, dürfen Sie diese behalten, um sie später zu verwenden oder an einen anderen Spieler zu verkaufen.

4.) Einkommen- & Zusatzsteuer

Wenn Sie auf dem Steuerfeld landen, zahlen Sie den gezeigten Betrag an die Bank.

5.) Gehen Sie in das Gefängnis

Wenn Sie auf dem Feld „Gehen Sie sofort in das Gefängnis“ landen, müssen Sie Ihre Spielfigur sofort in das Gefängnis stellen. Wichtig: Sie erhalten kein Gehalt von 200 M, wenn Sie auf dem Weg ins Gefängnis über LOS kommen. Sobald Sie im Gefängnis angekommen sind, ist ihr Zug beendet.

Solange Sie im Gefängnis sitzen, erhalten Sie KEINE Miete für Ihre Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke. Häuser und Hotels dürfen während der Zeit im Gefängnis nicht gebaut werden. Ein Verkauf ist möglich.

So kommen Sie auch ins Gefängnis...

- Sie ziehen eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- Sie würfeln im selben Zug nacheinander dreimal einen Pasch.

Wie komme Sie aus dem Gefängnis frei?

Sie haben drei Möglichkeiten!

1. Zahlen Sie zu Beginn Ihres nächsten Zugs 50 M an die Bank. Danach würfeln Sie und führen ihren Zug wie gewohnt aus.
2. Sie besitzen eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte. Die Karte kommt wieder unter dem Stapel. Würfeln Sie und führen Ihren Zug wie gewohnt aus.
3. Bleiben Sie 3 Runden lang im Gefängnis sitzen. Sie können jedes Mal, wenn Sie am Zug sind, versuchen, einen Pasch zu würfeln. Wenn Ihnen der Pasch gelingt, sind Sie sofort frei und dürfen Ihren Zug mit dem gewürfelten Pasch ausführen. Wenn Sie beim dritten Mal immer noch keinen Pasch gewürfelt haben, zahlen Sie an die Bank 50 M und führen Ihren Zug mit dem letzten Wurf Ergebnis durch.

6.) Im Gefängnis (Nur zu Besuch)

Keine Panik! Hier passiert gar nichts. Stellen Sie Ihre Spielfigur auf den „NUR ZU BESUCH“-Bereich des Feldes.

7.) Frei Parken

Kleine Pause! Hier passiert nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte wie gewohnt weiter betreiben.

8.) Eigenes Grundstück

Auch hier geschieht nichts! Sie müssen nicht bezahlen, können aber auch nichts verdienen.

9.) LOS

Wenn Sie über das LOS-Feld kommen oder darauf landen, bekommen Sie, ohne etwas sagen zu müssen, Ihr Geld von der Bank.

STÄNDIGE AKTIONEN

Einige Aktionen können Sie jederzeit durchführen, auch wenn Sie gerade nicht am Zug sind – oder sogar im Gefängnis sitzen!

1.) MIETE KASSIEREN

Wenn ein anderer Spieler auf einem Ihrer unbebauten Grundstücke landet, verlangen Sie von ihm den Mietbetrag, der auf der Besitzrechtskarte angegeben ist. Sollte ein Spieler alle Straßen einer Farbe besitzen, aber diese teilweise in Hypothek haben, so bekommt er nur die einfache Miete.

2.) VERSTEIGERUNG

Die Bank führt in folgenden Fällen eine Versteigerung durch:

1. Ein Spieler landet auf einem Grundstück ohne Besitzer, möchte es aber nicht zum regulären Preis kaufen.
2. Ein Spieler geht bankrott und übergibt seine sämtlichen, mit Hypotheken belasteten Grundstücke an die Bank, die sie hypothekenfrei (d.h. Karte aufgedeckt) versteigert (dies ist der Fall, wenn der Spieler bspw. die Zusatzsteuer oder Renovationen für Häuser und Hotels nicht mehr an die Bank bezahlen kann und kein anderer Spieler bereit ist, Besitzkarten, Versorgungswerke oder Bahnhöfe von demjenigen abzukaufen).
3. Die Bank hat einen Mangel an Gebäuden und mehrere Spieler möchten gleichzeitig bauen.

Die Spieler müssen für Ihr Gebot über entsprechend Bargeld verfügen. Jeder Spieler kann die Versteigerung mit einem Mindestgebot vom 1 M beginnen. Bietet kein anderer Spieler höher, muss der Spieler, der zuletzt geboten hat, das Grundstück kaufen. Will kein Spieler das Grundstück verbleibt es im Bankbesitz

3.) REGELN ZUM HAUS- /HOTELBAU

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 eine gleichmäßige Bebauung erlaubt, sodass zunächst auf jeder Straße der gleichen Farbe ein Haus stehen muss, bevor das zweite Haus hinzukommt. Eine Bebauung ist nur möglich, wenn alle Straßen der gleichen Farbe hypothekenfrei und unverschuldet sind. Auf jeder Straße dürfen max. 3 Häuser stehen. Wenn auf einer Straße 3 Häuser stehen, dürfen Sie sie in ein Hotel umwandeln. Dafür geben Sie die 3 Häuser zurück an die Bank und zahlen den regulären Preis für das Hotel (siehe Besitzrechtskarte). Auf einer Straße darf max. ein Hotel stehen. Weitere Häuser sind nicht erlaubt. Bei Verkauf eines Hotels bekommen Sie nur den halben Preis zurückerstattet (da ein Haus fehlt im Vergleich zu den regulären Spielregeln).

WICHTIG: Während ein Spieler Häuser oder Hotels kauft, pausiert das Spiel... rien ne va plus. Der Kauf ist abgeschlossen, sobald die Häuser oder Hotels auf den Straßen stehen.

GEBÄUEMANGEL

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

TAUSCHREGELN

Spiele dürfen jederzeit untereinander nur 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. Wenn Sie dann später die Hypothek ablösen, müssen Sie noch einmal 10% Zinsen bezahlen.

GELDBESCHAFFUNG IM NOTFALL

Wenn ein Spieler seine Verbindlichkeiten nicht bezahlen kann, so muss er sich Geld beschaffen indem 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 mit der Rückseite nach oben abgelegt und das Darlehen von der Bank ausgezahlt. Eine Hypothek kann abgelöst werden indem der geliehen Betrag + 10% Zinsen an die Bank zurückgezahlt 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 die zweite Person ausgeschieden ist). Bestehen diese Schulden beim Mitspieler, so erhält er alle belasteten Grundstücke und „Gefängnis-frei“-Karten. Der neue Eigentümer muss die Hypotheken umgehend zurückzahlen oder 10% abführen, wenn er diese aufrechterhalten will. Bestehen die Schulden bei der Bank, so werden alle Grundstücke umgehend einzeln und hypotheckenfrei versteigert.

WAS VERBOTEN IST

- Spieler dürfen sich untereinander kein Geld leihen.
- Spieler dürfen untereinander nicht vereinbaren, dass die Miete ausgesetzt wird, wenn sie gegenseitig auf ihren Grundstücken landen.
- Alle Steuern und Strafen sind direkt an die Bank zu zahlen und dürfen nicht auf dem FREI PARKEN-Feld gesammelt werden.

PAUSEN

- Eine Toilettenpause kann nur vom gesamten Tisch beim Banker eingefordert werden.
- Der Banker legt die Pausen für den gesamten Tisch fest.
- Sonstige Pausen gehen auf eigene Rechnung.

