

„Spiel um die Stadt“ mit der Monopoly Aalen Edition



Spielregeln

1. Spielziel

Gewinner ist, wer nach Ende des zeitlich begrenzten Spiels den höchsten Gesamtwert aus Bargeldbestand und Besitzwerten erzielt hat **ODER** der Spieler, der noch Bargeld und/oder Besitzwerte hat, nachdem alle anderen Spieler bankrott sind.

2. Der Bankhalter

Die Spieler wählen einen Spieler als Bankhalter für die gesamte Spielrunde aus.

Können sich die Spieler nicht einigen, wird gewürfelt. Wer mit beiden Würfeln die niedrigste Summe würfelt, wird Bankhalter. Wer die höchste Summe würfelt, beginnt das Spiel.

Aufgaben des Bankhalters:

- Monopoly-Geld und Besitzrechtskarten verwalten
- Erträge an Spieler auszahlen
- Grundstücke verkaufen und versteigern
- Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
- Häuser und Hotels verkaufen und verwalten
- Hypotheken an Spieler vergeben

Der Bankhalter muss darauf achten, sein eigenes Geld vom Geld der Bank getrennt zu halten.

3. Startkapital pro Spieler

Das Startkapital pro Spieler beträgt **M1.500**.

- 2 × M500
- 4 × M100
- 1 × M50
- 1 × M20
- 2 × M10
- 1 × M5
- 5 × M1

4. Spielablauf

Sofern der Startspieler nicht schon bei der Bestimmung des Bankhalters festgelegt wurde, würfeln alle Spieler mit beiden Würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist

1. würfelt mit beiden Würfeln und zieht seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn über den Spielplan,
2. führt die Aktion des Feldes durch, auf dem die Spielfigur landet (s. Spielfelder und Aktionen).

Mehrere Spielfiguren dürfen sich gleichzeitig auf demselben Feld befinden.

Landet die Spielfigur auf LOS oder zieht darüber, erhält der Spieler von der Bank M200. Dies kann innerhalb eines Spielzugs z.B. aufgrund einer Ereignis- oder Gemeinschaftskarte auch zweimal passieren. Ausnahme: Auf dem Weg ins Gefängnis erhält ein Spieler kein Geld.

Bei einem Pasch wird der Zug normal durchgeführt und danach erneut gewürfelt. Wer dreimal hintereinander einen Pasch würfelt, kommt ins Gefängnis.

Nach Beendigung des Zugs wird der Würfel an den linken Nachbarn weitergegeben. Dieser Spieler ist nun an der Reihe.

Spielfelder und Aktionen

Grundstücke sind alle Felder außer Ereignis- und Gemeinschaftsfelder sowie die Felder LOS, Gefängnis, Frei Parken und Gehe in das Gefängnis.

1. Grundstück ohne Besitzer

Das Grundstück kann zum regulären Preis, der auf dem Spielplan steht, gekauft werden, indem der entsprechende Betrag an die Bank gezahlt wird. Der Bankhalter händigt die Besitzrechtskarte aus, die der Spieler offen vor sich ablegt.

Möchte der Spieler, der gerade an der Reihe ist, das Grundstück nicht kaufen, wird es versteigert. Auch der Spieler, der das Grundstück zunächst nicht kaufen wollte, darf mitbieten.

2. Grundstück mit Besitzer

Landet ein Spieler auf einem Grundstück, das einem anderen Spieler gehört, muss Miete gezahlt werden. Die Mietbeträge sind

auf der Besitzrechtskarte aufgelistet. Sollte das Grundstück mit einer Hypothek belastet sein, muss keine Miete gezahlt werden.

Wichtig: Der Besitzer muss zur Zahlung der Miete auffordern, bevor der nächste Spieler würfelt. Geschieht dies nicht, muss auch keine Miete bezahlt werden.

Straßen (Farbgruppenfelder): Die Mietbeträge (unbebaute Straße, Miete mit Farbgruppe, bebaute Straße) sind auf der Besitzrechtskarte aufgeführt. Besitzt ein Spieler alle Felder einer Farbgruppe, ist die Miete mit Farbgruppe zu entrichten. Ist eine Straße der Farbgruppe mit einer Hypothek belastet, muss für diese Straße keine Miete gezahlt werden, für die anderen Straßen dieser Farbgruppen fällt nur der Mietpreis der unbebauten Straße, nicht der Mietpreis der Farbgruppe an.

An unseren „Bahnhöfen“: Die Miete hängt davon ab, wie viele dieser Felder der Eigentümer besitzt (1 Feld: M25, 2 Felder: M50, 3 Felder: M100, alle 4 Felder: M200).

An unseren „Versorgungswerken“: Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt und das Wurfresultat mit 4 multipliziert. Dies ist der Mietbetrag, der dem Eigentümer gezahlt werden muss. Besitzt der Eigentümer beide Felder, wird das Ergebnis mit 10 multipliziert.

3. Ereignis- und Gemeinschaftsfelder

Landet ein Spieler auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld, muss die oberste Karte vom jeweiligen Stapel gezogen und die Anweisungen sofort ausgeführt werden. Dann wird die Karte wieder verdeckt unter den jeweiligen Stapel gelegt.

Die Karte *Du kommst aus dem Gefängnis frei* darf behalten und zu einem späteren Zeitpunkt eingelöst oder an einen anderen Spieler verkauft werden.

4. Spende

Landet ein Spieler auf einem Spenden-Feld, muss der dort angezeigte Betrag an die Bank gezahlt werden.

5. Gehe in das Gefängnis

Landet ein Spieler auf diesem Feld, muss er seine Spielfigur sofort ins Gefängnis stellen und sein Zug ist beendet. Kommt er dabei über das Feld LOS, erhält er keine M200.

Ins Gefängnis kommt auch, wer eine entsprechende Gemeinschafts- oder Ereigniskarte zieht oder dreimal hintereinander einen Pasch würfelt.

Freikommen aus dem Gefängnis:

1. Zu Beginn des nächsten Zuges M50 an die Bank zahlen. Anschließend darf wie gewohnt gewürfelt werden.
 2. Einsetzen der *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte. Diese wird verdeckt unter den jeweiligen Stapel gelegt. Anschließend darf wie gewohnt gewürfelt werden.
 3. Bis zu 3 Runden im Gefängnis sitzen bleiben. In jeder Runde kann versucht werden, einen Pasch zu würfeln. Gelingt dies, darf sofort um die gewürfelte Zahl gezogen werden. Gelingt auch beim dritten Mal kein Pasch, müssen M50 an die Bank gezahlt werden und der Zug wird mit dem letzten Wurf Ergebnis durchgeführt.
6. Nur zu Besuch (Im Gefängnis), Frei Parken und eigenes Grundstück

Landet ein Spieler auf einem dieser Felder, passiert nichts. Ständige Aktionen (s.u.) können weiterhin ausgeführt werden.

Ständige Aktionen

Einige Aktionen können ständig, d.h. während eines eigenen Zuges oder zwischen den Zügen zweier Mitspieler, ausgeführt werden – auch von Spielern, die nicht an der Reihe sind oder im Gefängnis sitzen.

1. Miete kassieren

Landet ein Mitspieler auf einem Grundstück eines anderen Spielers, muss er diesem Miete zahlen sofern dieser den Mietbetrag verlangt. Die jeweilige Höhe der Miete ist auf der Besitzrechtskarte angegeben (s. auch Abschnitt „Grundstück mit Besitzer“).

2. Versteigerung

In folgenden Fällen wird vom Bankhalter eine Versteigerung durchgeführt:

- Ein Spieler landet auf einem Grundstück ohne Besitzer, möchte es aber nicht zum regulären Preis kaufen.
- Ein Spieler geht bankrott und übergibt seine mit Hypotheken belasteten Grundstücke an die Bank, die sie hypothekensfrei versteigert.
- Die Bank hat einen Mangel an Gebäuden und mehrere Spieler möchten gleichzeitig bauen.

3. Bauen

Sobald einem Spieler alle Straßen einer Farbgruppe gehören, kann dieser von der Bank Häuser kaufen und diese auf die Straßen der Farbgruppe stellen.

Der reguläre Preis eines Hauses ist auf der Besitzrechtskarte aufgeführt.

Es muss gleichmäßig bebaut werden, d.h. es muss auf jeder Straße der Farbgruppe ein Haus stehen, bevor auf einer anderen Straße der Farbgruppe ein zweites Haus gebaut wird usw.

Auf jeder Straße dürfen höchstens 4 Häuser stehen.

Wenn auf einer Straße 4 Häuser stehen, dürfen diese in ein Hotel umgewandelt werden. Dafür werden die vier Häuser an die Bank zurückgegeben und der reguläre Preis für das Hotel (laut Besitzrechtskarte) bezahlt. Auf einer Straße darf immer nur 1 Hotel stehen, weitere Gebäude auf dieser Straße sind nicht erlaubt.

Wichtig: Ist eine Straße einer Farbgruppe mit einer Hypothek belastet, darf keine Straße dieser Farbgruppe bebaut werden.

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, muss abgewartet werden, bis ein Spieler Häuser an die Bank zurückgibt. Gibt es nur noch wenige Gebäude, aber mehrere bauwillige Spieler, versteigert der Bankhalter die Gebäude einzeln an den Meistbietenden. An der Auktion teilnehmen kann nur, wer auf einem seiner Grundstücke Platz für das jeweilige Gebäude hat. Es können niemals Häuser oder Hotels gekauft werden, um sie später zu nutzen.

4. Gebäude verkaufen

Gebäude können zum halben Preis an die Bank zurückverkauft werden. Die Häuser müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für ein Hotel erhält der zurückgebende Spieler die ursprünglich eingetauschten 4 Häuser sowie die Hälfte des regulären Preises für das Hotel.

5. Hypothek aufnehmen

Wer nicht mehr viel Bargeld besitzt oder seine Schulden nicht begleichen kann, kann auf jedes seiner Grundstücke eine Hypothek aufnehmen. Bevor eine Hypothek aufgenommen wird, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft werden.

Um eine Hypothek aufzunehmen, wird die Besitzrechtskarte auf die Rückseite gedreht und die Bank zahlt den dort angegebenen Hypothekenbetrag aus.

Wird die Hypothek später wieder aufgelöst, muss der Hypothekenbetrag plus 10% Zinsen an die Bank zurückgezahlt werden. Die Besitzrechtskarte wird dann wieder umgedreht.

Während ein Grundstück belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden. Für die anderen, nicht verpfändeten Grundstücke

derselben Farbgruppe darf Miete verlangt werden (Mietpreis der unbebauten Straße, nicht der Mietpreis der Farbgruppe).

6. Verhandeln

Die Spieler dürfen untereinander mit ihren unbebauten Grundstücken handeln. Bevor eine Straße den Besitzer wechselt, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft werden.

Die Grundstücke dürfen zwischen den Spielern wie folgt gehandelt werden: gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Grundstücke eintauschen oder gegen *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten eintauschen. Die Beträge vereinbaren die handelnden Spieler selbst.

Mit Hypotheken belastete Grundstücke dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Nach Erwerb eines belasteten Grundstücks muss die Hypothek entweder sofort aufgelöst werden oder es werden 10% des Hypothekenbetrags an die Bank gezahlt und die Hypothek bleibt bestehen. Wird die Hypothek später aufgelöst, müssen nochmals 10% Zinsen an die Bank gezahlt werden.

5. Bankrott

Schuldet ein Spieler der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld, als ihm bar zur Verfügung steht, können Grundstücke und/oder Gebäude zu Geld gemacht werden, indem sie verkauft oder mit Hypotheken belastet werden. Geld verleihen oder leihen zwischen Spielern ist nicht erlaubt. Ein Spieler darf jedoch Grundstücke anstelle von Geld als Zahlung akzeptieren.

Kann der Spieler seine Schulden danach immer noch nicht ausgleichen, ist er bankrott und scheidet aus.

Es werden so viele Schulden wie möglich zurückgezahlt. Bestehen dann noch Schulden bei der Bank, versteigert diese sofort sämtliche Grundstücke, die mit einer Hypothek belastet sind. Nach der Versteigerung sind sie hypothekenfrei. *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten werden unter den entsprechenden Stapel gelegt.

Bestehen noch Schulden bei einem Mitspieler, werden diesem alle *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten und alle mit Hypotheken belasteten Grundstücke übergeben. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Grundstück 10% an die Bank zahlen. Dies gilt auch dann, wenn er die Hypothek zu diesem Zeitpunkt noch nicht auflösen möchte.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Teilnehmerzahl, den Spiel-Modus, die Regeln und Bedingungen zu ändern. In Streitfällen liegt die endgültige Entscheidung beim Veranstalter.