

Phil Orbanes

MONOPOLY Das Kartenspiel

Die neue Kartenversion des Jahrhundertspiels.

Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Zubehör

60 Spielkarten, davon

28 Grundbesitzkarten (22 Straßen, 4 Bahnhöfe, Wasser- und Elektrizitätswerk)

14 HAUS-Karten (5x1., 4x2., 3x3., 2.x4.)

2 HOTEL-Karten und

16 Bonuskarten (Spielfiguren-Karten, LOS-Karten, Mr. Monopoly-Karten, Ereignis-Karten)

1 Satz Spielgeld (50 E, 100 E, 500 E, 1.000 E)

1 Spielregel

Worum es geht

In mehreren Runden versuchen die Spieler - wie beim klassischen MONOPOLY -, vollständige Straßenzüge zu sammeln und sie dann durch Anbau von Häusern und Hotels möglichst wertvoll zu machen. Mit Hilfe der Bonuskarten wie z. B. der Ereigniskarten, Mr. Monopoly-, LOS- und Spielfiguren-Karten, kann der Wert der Hand nochmals drastisch verbessert - aber auch gefährdet werden.

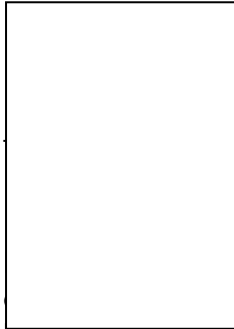
Wer zuerst nur noch vollständige Gruppen und Bonuskarten auf der Hand hat, kann auslegen und damit die Runde beenden. Der Wert seiner Hand wird ihm ausbezahlt. Aber das heißt noch nicht allzuviel: die Hand der Mitspieler wird ebenfalls bewertet und ausbezahlt und trotz Prämie für den Ersten kann ein Mitspieler mit einer wertvolleren Kartenkombination oft mehr kassieren.

Wer dann nach mehreren Runden zuerst 10.000 Euro erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Die Karten

Grundbesitzkarten (28). Es gibt 22 Straßenkarten in 8 Farbgruppen. Jeweils 2 oder 3 Straßen gehören zu einem Straßenzug bzw. Farbgruppe und bilden zusammen eine **vollständige Gruppe**, z.B. die Hafenstraße, Seestraße und Neue Straße oder die Parkstraße und die Schlossallee. Der Wert eines kompletten Straßenzuges ist auf den Karten angegeben (von 50 Euro bis 400 Euro).

Außerdem gibt es die 4 Bahnhöfe. 2 davon sind ebenfalls schon eine vollständige Gruppe, aber weniger wert als eine Gruppe mit 3 oder 4 Bahnhöfen. Die beiden Versorgungsbetriebe bilden ebenfalls zusammen eine vollständige Gruppe.



Farbgruppe, zu der die Straße gehört

Anzahl der zu einem Straßenzug gehörigen Grundbesitzkar-

Wert des vollständigen Straßenzugs

Der Wert jedes Straßenzugs kann erhöht werden, indem man ein Haus anbaut. Dabei zählt eine Haus-Karte immer für alle Straßen der Farbgruppe, an einen Straßenzug können also maximal 4 Häuser angebaut werden. Die Häuser müssen in der richtigen Reihenfolge stehen, d. h., man muss erst ein 1. Haus haben, bevor man ein 2. Haus anbauen kann. Ein 4. Haus kann erst angefügt werden, wenn man schon ein 1., ein 2. und ein 3. Haus angebaut hat. Eine Hauskarte darf auch nicht an einen unvollständigen Straßenzug angebaut werden. Jedes Haus ist soviel wert, wie der auf den Karten angegebene Wert des Straßenzugs, dem sie zugeordnet wurden.

An Bahnhöfe oder die Versorgungsbetriebe kann natürlich kein Haus angebaut werden.

Hotelkarten (2). Nur wenn man alle 4 Häuser in der richtigen Reihenfolge an einen Straßenzug angebaut hat, darf man auch noch ein Hotel hinzufügen. Die Hotelkarten zählen dann 500 Euro, egal zu welchem Straßenzug sie gehören.

Bonuskarten (16). Die Spielfiguren-Karten, LOS-, Mr. Monopoly- und Ereigniskarten brauchen nicht in Gruppen gesammelt werden. Jede für sich hat ihre Auswirkung auf den Wert der Hand¹⁾:

Die SPIELFIGUREN-Karten (6) werden einer vollständigen Gruppe (einschließlich Bahnhöfe oder Versorgungsbetriebe) zugeordnet und sind dann jeweils soviel wert wie die Gruppe selbst.

Die LOS-KARTEN (4) sind jede für sich 200 Euro wert, die zum Wert der Hand dazugezählt werden.

Wer die meisten MR. MONOPOLY-KARTEN (4) am Ende der Runde auf der Hand hat, bekommt zusätzlich 1.000 Euro. Die anderen gehen leer aus.

Die EREIGNISKARTEN (2) können als Joker jede Grundbesitz-, Haus- und Hotel-Karte ersetzen, die für eine vollständige Gruppe noch fehlt. Doch Vorsicht: Nur der Spieler, der als erster ablegt, profitiert davon. Wer nicht als erster ablegt und eine Ereigniskarte auf der Hand hat, verliert alles: seine Hand wird wertlos und er erhält 0 Euro dafür.

Vorbereitungen (für 4 Spieler)

Ein Mitspieler wird zum Bankhalter ernannt. Er nimmt die Banknoten in Verwahrung und zahlt am Ende jeder Runde den Mitspielern den Wert ihrer Hand aus. Ein weiterer Mitspieler wird als erster Geber bestimmt. Dieser mischt, lässt abheben und teilt an jeden Mitspieler 10 Karten aus. Die Karten werden aufgenommen und auf der Hand behalten. Dann legt der Geber vor jeden Mitspieler eine Karte offen hin. Das ist die erste Tauschkarte der Spieler. Die restlichen Karten werden verdeckt als Abnahmestapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, seine 10 Karten durch Abnehmen und Tauschen von Karten als Erster in vollständige Gruppen von Grundbesitzkarten mit den richtigen Haus- und Hotelkarten und passenden Bonuskarten umzuwandeln und dabei einen möglichst hohen Wert für seine Hand zu erzielen.

1) Hand: alle Karten, die man auf der Hand hält

(Möglicherweise Grafik „Spielsituation“)

Spielablauf

Der Spieler links vom Geber beginnt. Er hat die Wahl, wie jeder folgende Spieler dann auch, zwischen 3 Aktionen:

1. Er kann eine neue Karte nehmen.
2. Er kann mit einem anderen Mitspieler Karten tauschen.
3. Er kann die Runde beenden, indem er alle Karten, die er auf der Hand hält, ablegt.

Man kann jeweils nur eine dieser 3 Möglichkeiten wahrnehmen. Will man die Runde beenden, darf man vorher nicht tauschen oder eine Karte nehmen. Hat man getauscht, darf man nicht anschließend die Runde beenden, indem man seine Karten auslegt.

1. **Karten nehmen:** Der Spieler hebt die oberste Karte vom Abnahmestapel ab und nimmt sie zu seinen Handkarten. Dann legt er eine Karte auf seinen Tauschkartenstapel ab und der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. **Karte(n) tauschen:** Der Spieler überlegt, welcher Mitspieler die für ihn besten Karten auf seinem Tauschstapel liegen hat. Diesem bietet er so viele von seinen eigenen Tauschkarten an, wie er von dessen Stapel haben möchte. Der Mitspieler muss die Karten annehmen und zu seinen Handkarten (nicht zu seinen Tauschkarten) hinzufügen. Dann bekommt der Spieler die gleiche Anzahl von den Tauschkarten des Mitspielers und nimmt sie ebenfalls auf die Hand. Danach beendet der Spieler seinen Zug durch Ablegen (siehe dort).

Es dürfen nur die offen vor jedem Spieler liegende(n) Tauschkarte(n) zum Tausch benutzt werden. Man kann vor dem Tausch aber noch eine Karte von der Hand auf den Tauschkarten-Stapel legen.

Die Tauschkarten sollten aufgefächert daliegen, damit alle Karten sichtbar sind und die Reihenfolge immer eindeutig erkennbar ist. Die Karten werden zum Tauschen immer oben vom Stapel genommen. Die Reihenfolge wird während der Runde nicht geändert, neue Karten werden immer oben auf den Stapel gelegt.

Ablegen: Am Ende seines Zuges muss jeder Spieler eine oder mehrere Karten ablegen, je nach dem, wieviel Karten er dazu bekommen hat. Es werden immer soviel Karten abgelegt, dass der Spieler nach dem Ablegen wieder 10 Karten auf der Hand hat. Die überzähligen Karten werden immer oben auf den Tauschkarten-Stapel abgelegt.

3. Runde beenden: Die Runde wird beendet, indem ein Spieler 10 Karten vor sich auslegt. Überzählige Karten, die er vorher durch Tauschen erhalten hat, werden beiseite gelegt.

Karten auslegen: Der Spieler darf nur dann auslegen, wenn seine 10 Karten

- nur vollständige Gruppen (mindestens eine) enthalten, wobei die EREIGNISKARTE eine beliebige Grundbesitzkarte ersetzen kann. DAS GILT ABER NUR FÜR DEN, DER DIE RUNDE BEENDET (siehe Die Karten/Ereigniskarten);

- neben den vollständigen Gruppen nur noch Bonuskarten enthalten. Die SPIELFIGUREN-Karten müssen einer Gruppe zugeordnet werden.

(Grafik: Kartenfächer)

Darf nicht ausgelegt werden:

Diese Hand enthält nicht nur vollständige Gruppen, sondern auch noch eine einzelne Gruppe, die durch eine Ereigniskarte ersetzt worden. Damit passt auch das 3. Haus ist durch eine Ereigniskarte ersetzt worden. Auch die 4. Haus-Karte passt nicht, weil das 3. Haus fehlt.

4. Haus und der Spieler kann die Runde beenden, wenn er an der Reihe ist.

Darf ausgelegt werden:

Diese Hand enthält nur vollständige Gruppen (eine) und

Prämie: Der Spieler, der die Runde beendet, nimmt als Prämie die obersten 5 Karten vom Abnahmestapel (oder, wenn weniger als 5 Karten übrig sind, die restlichen). Er kann eine bis alle in seine Hand einfügen, die dann bis zu 15 Karten umfasst. Der Spieler darf alle Karten neu arrangieren, wenn er dadurch mehr Punkte erzielt. Also z. B. die Hauskarten neu zuordnen, Ereigniskarten neu einsetzen und die Spielfiguren-Karten anders zuordnen.

Mitspieler: Danach legen auch alle Mitspieler ihre vollständigen Gruppen und ihre Bonuskarten aus. Die übrigen Karten werden zur Seite gelegt. Wer noch eine Ereigniskarte hat, braucht nicht mehr zu rechnen – der Wert seiner Hand ist 0.

Wertung der Runde

Jeder Spieler ermittelt den Wert seiner ausgelegten Karten, indem er die auf den Karten angegebenen Beträge für seine Gruppe(n) und Bonuskarten zusammenzählt (siehe auch „Die Karten“). Der Gesamtwert wird den Spielern vom Bankhalter in bar ausgezahlt.

Beispiel: Ein Spieler hat die 3 gelben Straßen ausgelegt, dazu ein 1., 2. und 3. Haus sowie 2 Spielfiguren- und 2 Mr. Monopoly-Karten. Der Wert des gelben Straßenzugs ist 300 Euro. Jedes Haus ist ebenfalls 300 Euro wert, das macht 900 Euro für die Häuser. Der Straßenzug ist also insgesamt 1200 Euro wert. Weiterhin zählt jede Spielfiguren-Karte soviel wie der Straßenzug, also je 1200 Euro, macht zusammen 3600 Euro. Weil kein anderer 2 Mr. Monopoly-Karten hat, kommen noch 1000 Euro dazu: Insgesamt also 4600 Euro. Gar nicht schlecht!

Nächste Runde

Wenn alles ausbezahlt ist, übernimmt der Spieler links vom Geber die Karten und teilt für die nächste Runde aus, die wie beschrieben gespielt wird.

Spielende

Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler mehr als 10.000 Euro eingenommen hat. Dieser gewinnt das Spiel. Erreichen mehrere Spieler 10.000 Euro in der gleichen Runde, gewinnt der mit dem höchsten Betrag.

Regeln für 3 Spieler

Es gelten die gleichen Regeln wie für 4 Spieler. Es wird jedoch noch eine 4. Karte offen als Tauschkarte ausgelegt. Die Spieler können auch diese gegen die oberste ihres Tauschstapels tauschen. Und sie können diese Tauschkarte und die oberste Karte des Abnahmestapels gegen ihre beiden obersten Tauschkarten tauschen. Die kommen beide auf den 4. Tauschstapel, der so auch anwachsen kann.

Regeln für 2 Spieler

Wie für 3 Spieler, aber mit einer 3. und 4. Tauschkarte.

Regeln für 5 und 6 Spieler

Es werden alle Karten ausgeteilt und daher gibt es keinen Abnahmestapel. Bei 5 Spielern erhält jeder 11 Karten, bei 6 Spielern jeder 9. Die restlichen 5 bzw. 6 Karten werden dann einzeln als erste Tauschkarte offen vor den Spielern ausgelegt.

Spielablauf: Es kann nur getauscht werden. Der Spieler, der an der Reihe ist, tauscht seine Tauschkarte gegen die eines Mitspielers. Beide nehmen die getauschten Karten auf die Hand und legen dann wieder eine Karte als Tauschkarte vor sich ab. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Doch vorher wählen die Spieler jedesmal eine ihrer Handkarten und geben sie verdeckt an ihren linken Nachbarn weiter. Die Karten werden auf die Hand genommen und dann ist der nächste Spieler mit Tauschen dran.

Runde beenden: Ein Spieler darf auslegen und die Runde beenden, auch wenn er vorher getauscht hat, aber bevor alle eine Karte an ihren Nachbarn weitergegeben haben.

- Prämie: Der Spieler der ausgelegt hat, darf alle auf dem Tisch liegenden Tauschkarten nehmen und damit seine Hand verbessern. Unbenutzte Karten werden zur Seite gelegt.
- Die Wertung erfolgt auf übliche Weise. Es gewinnt, wer zuerst 7.000 Euro erreicht.

(C) 2000 by Winning Moves. Monopoly und Opoly sind eingetragene Warenzeichen der Hasbro, Inc. Monopoly und alle damit zusammenhängenden Warenzeichen, Urheberrechte und Figuren bzw. Charaktere sind Eigentum der Hasbro, Inc. und werden unter Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten.