

MONOPOLY

BRAND

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

GAME OF THRONES™

COLLECTOR'S EDITION

Original MONOPOLY-Spielregeln mit besonderen Regeln für diese Ausgabe.

Treten Sie ein episches Abenteuer an, um alles zu besitzen! Aber zuerst müssen Sie sich mit den an die GAME OF THRONES COLLECTOR'S EDITION angepassten Regeln vertraut machen.

Falls Sie das Original MONOPOLY-Spiel noch nie gespielt haben, schauen Sie sich die Originalregeln an, die auf der Rückseite beginnen. Dann kehren Sie zurück zum Abschnitt VORBEREITUNG, um mehr über die Besonderheiten der GAME OF THRONES COLLECTOR'S EDITION zu erfahren.

INHALT:

Spielplan, 6 Sammler-Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, 16 Valar Morghulis-Karten, 16 Der Eiserne Thron-Karten, Game of Thrones Golddrachen (Spielgeld), 32 Dörfer, 12 Bergfriede, 2 Würfel und Spielregel.

Wenn Sie MONOPOLY bereits kennen und eine schnellere Spielvariante ausprobieren möchten, lesen Sie auch die Spielregeln unter SCHNELLERES SPIEL?

VORBEREITUNG! WAS IST ANDERS?

Mischen Sie die **VALAR MORGHULIS**-Karten und legen Sie sie verdeckt hierhin.

Spielbrettfelder und zugehörige Besitzrechtkarten zeigen bekannte Orte aus *Game of Thrones*™. Alle Grundstückswerte sind aber dieselben wie im Originalspiel.

HÄUSER LENNISTER, STARK, BARATHEON und TARGARYEN ersetzen die klassischen Bahnhöfe.

Mischen Sie die **DER EISERNE THRON**-Karten und legen Sie sie verdeckt hierhin.

Wählen Sie aus 6 exklusiven Spielfiguren, die für *Game of Thrones*-Fans geschaffen wurden. Was wollen Sie sein?

WEISSER WANDERER, DRACHENEI, DREIÄUGIGE KRÄHE, DER EISERNE THRON, KRONE, oder SCHATTENWOLF?

Stellen Sie Ihre Spielfigur auf das **LOS**-Feld.



Angepasste **Dörfer** und **Bergfriede** ersetzen Häuser und Hotels.

DAS STARTKAPITAL FÜR JEDEN SPIELER:



DIE BANK

- Verwaltet alle Golddrachen und Besitzrechtkarten, die nicht in Spielerbesitz sind.
- Zahlt Erträge an Spieler aus.
- Treibt Steuern und Strafen bei Spielern ein.
- Verkauft und versteigert Grundstücke.
- Verkauft Dörfer und Bergfriede.
- Verleiht Golddrachen an Spieler, die Hypotheken aufnehmen.

Die Bank geht niemals „bankrott“! Falls die Bank keine Golddrachen mehr hat, kann der Bankhalter so viele wie nötig herstellen, indem er den Betrag auf normales Papier schreibt.

DER BANKHALTER

Die Spieler wählen einen Bankhalter, der das Spielgeld verwaltet und Versteigerungen durchführt.

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



SCHNELLERES SPIEL?

REGELN FÜR EIN KURZES SPIEL (60-90 MINUTEN)

Es gibt 3 Sonderregeln für ein kurzes Spiel:

I. Während der **VORBEREITUNG** mischt der Bankhalter die Besitzrechtkarten und verteilt jeweils 3 an jeden Spieler. Diese sind **kostenlos**, die Bank erhält dafür kein Geld.

II. Sie benötigen nur 3 **Dörfer** (anstatt 4) auf jedem Feld einer Farbgruppe, um einen **Bergfried** kaufen zu können. Die Miete der **Bergfriede** bleibt gleich. Der Verkaufswert ist immer noch die Hälfte des Kaufwerts, welcher in diesem Spiel um den Betrag für ein **Dorf** niedriger ausfällt als im normalen Spiel.

III. Wenn Sie im Gefängnis landen, **müssen** Sie in der nächsten Runde das Gefängnis verlassen, indem Sie (I.) eine „*Sie kommen aus dem Gefängnis frei*“-Karte ausspielen (sofern Sie eine besitzen oder kaufen können),

(II.) einen Pasch würfeln, oder (III.) **50** bezahlen. Anders als bei den klassischen Regeln können Sie versuchen, einen Pasch zu würfeln, müssen aber, sofern dies nicht gelingt, im selben Zug **50** bezahlen und um die gewürfelte Augenzahl weiterziehen.

E N D E D E S S P I E L S: Das Spiel endet, wenn ein Spieler bankrott geht. Die verbleibenden Spieler berechnen Ihr Vermögen, indem Sie folgende Werte addieren: (I.) Den Wert der Golddrachen in ihrem Besitz, (II.) Eigentum zum Kaufpreis, (III.) Eigentum mit Hypothek zum halben Kaufpreis, (IV.) Dörfer zum jeweiligen Kaufpreis, (V.) Bergfriede zum jeweiligen Kaufpreis (also 3 Dörfer plus der Kaufpreis des Bergfrieds).

Der vermögendste Spieler gewinnt!

• BEFOLGEN SIE DIE REGELN! •

Viele Monopoly-Spieler legen gerne ihre eigenen „Hausregeln“ fest. Das ist natürlich schön und kreativ, allerdings wird das Spiel dadurch häufig wesentlich länger. Nach den offiziellen Monopoly-Regeln ist es z.B. nicht erlaubt, sich untereinander Geld zu leihen oder zu vereinbaren, die Miete auszusetzen, wenn sie gegenseitig auf ihren Feldern landen. Alle Steuern und Strafen sind direkt an die Bank zu zahlen und dürfen nicht auf dem **FREI PARKEN**-Feld oder irgendwo anders gesammelt werden!

HASBRO and its logo, the MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment.
© 1935, 2015 Hasbro. All rights reserved.

Series title, artwork, photographs and game movers TM & © 2015 Home Box Office, Inc. All Rights Reserved. HBO and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc. Herstellung und Vertrieb über Winning Moves Germany GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf. HERGESTELLT IN CHINA. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.



Licensed by



SO WIRD GESPIELT:

DAS ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende nicht bankrott ist, gewinnt das Spiel. **Dafür müssen Sie:** Eigentum kaufen und sich von den anderen Spielern Miete zahlen lassen, wenn diese auf Ihren Feldern landen. Erhöhen Sie die Mieten Ihrer Felder, indem Sie Farbgruppen sammeln und die Felder mit Dörfern und Bergfriedern bebauen.

WER BEGINNT?

Jeder Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt an.

SIE SIND AM ZUG!

1. Werfen Sie die beiden Würfel.
2. Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
3. Führen Sie die Aktion des Feldes durch, auf dem Sie landen (siehe Abschnitt: *Wo sind Sie gelandet?*)
4. Wenn Sie bei Ihrem Zug auf **LOS** landen oder darüber ziehen, erhalten Sie von der Bank $\text{€} 200$.
5. Bei einem Pasch führen Sie Ihren Zug normal durch und würfeln danach noch einmal! **Achtung:** Wenn Sie 3 Mal hintereinander einen Pasch würfeln, kommen Sie ins **Gefängnis!**
6. Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, ist der Spieler links von Ihnen an der Reihe.



HILFE! ICH HAB' SCHULDEN!

Wenn Sie der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld schulden, als Sie bar zur Verfügung haben, können Sie Ihre **Felder** und/oder Ihre **Dörfer/Bergfriede** zu Geld machen, indem Sie sie **verkaufen** oder mit **Hypotheken** belasten. Können Sie Ihre Schulden danach immer noch nicht ausgleichen, sind Sie **BANKROTT** und scheiden aus dem Spiel aus!

- Zahlen Sie so viele Ihrer Schulden wie möglich zurück.
- Schulden bei einem Mitspieler: geben Sie ihm alle Ihre mit Hypotheken belasteten Felder sowie Ihre *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Feld, das er von Ihnen erhält, 10% Zinsen an die Bank zahlen, selbst wenn er die Hypothek noch nicht abbezahlen möchte.
- Schulden bei der Bank: alle Ihre mit Hypotheken belasteten Felder müssen versteigert werden. Sie werden ohne Hypothek (aufgedeckt) verkauft. Stecken Sie Ihre *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten unter die jeweiligen Kartenstapel zurück.

STÄNDIGE AKTIONEN

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

I. MIETE KASSIEREN

Wenn ein anderer Spieler auf einem Ihrer Felder landet, verlangen Sie von ihm den Mietbetrag, der auf der Besitzrechtkarte angegeben ist – siehe Abschnitt *FELD MIT BESITZER*.

II. VERSTEIGERUNG

Der Bankhalter führt in den folgenden Fällen eine Versteigerung durch:



- Ein Spieler landet auf einem Feld ohne Besitzer, möchte es aber **nicht** zum regulären Preis kaufen.
- Ein Spieler geht **bankrott** und übergibt seine mit Hypotheken belasteten Felder an die Bank, die sie hypothekenfrei versteigert.
- Die Bank hat einen Mangel an **Dörfern/Bergfriedern** und mehrere Spieler möchten gleichzeitig bauen.

Die Spieler müssen für ihr Gebot über entsprechend viel Bargeld verfügen. Jeder Spieler kann die Versteigerung mit einem Mindestgebot von $\text{€} 1$ beginnen. Bietet kein anderer Spieler höher, muss der Spieler, der zuletzt geboten hat, das Feld kaufen.

III. BAUEN

Wenn Ihnen alle Orte einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank **Dörfer/Bergfriede** kaufen und auf die Orte dieser Farbgruppe stellen.



- I. Der reguläre Preis jedes **Dorfes** ist auf der Besitzrechtkarte des Feldes aufgeführt.
- II. Sie müssen **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf **jedem** Ort der Farbgruppe ein Dorf stehen, bevor Sie auf einem der Orte ein zweites Dorf bauen dürfen.
- III. Auf jedem Ort dürfen höchstens **4 Dörfer** stehen.
- IV. Wenn auf einem Ort **4 Dörfer** stehen, dürfen Sie diese in einen **Bergfried** umwandeln. Dafür geben Sie die 4 Dörfer zurück und zahlen den Preis für einen Bergfried. Auf einem Ort darf immer nur **1 Bergfried** stehen, weitere Dörfer sind auf diesem Ort nicht erlaubt.

WICHTIG: Sie dürfen auf einem Ort nicht bauen, wenn irgendein Ort dieser Farbgruppe mit einer Hypothek belastet ist!

MANGEL AN DÖRFERN?

Wenn die Bank keine Dörfer mehr hat, müssen Sie abwarten, bis andere Spieler ihre Dörfer an die Bank zurückgeben. Gibt es nur noch wenige Dörfer, aber mehrere bauwillige Spieler, dann versteigert der Bankhalter die Dörfer an den Meistbietenden (**Gleiches gilt auch bei einem Mangel an Bergfriedern**).

IV. DÖRFER/BERGFRIEDE VERKAUFEN

Dörfer/Bergfriede können Sie zum **halben** Preis an die Bank zurückverkaufen. Die Dörfer müssen dabei ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für einen Bergfried erhalten Sie von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Dörfer sowie die Hälfte des regulären Preises für den Bergfried.

V. HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn Sie nicht mehr genug Bargeld haben, können Sie auf jedes Ihrer Felder eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie einen Ort beleihen, müssen alle Dörfer und Bergfriede der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.

Um eine **Hypothek aufzunehmen**, drehen Sie die betroffene Besitzrechtkarte auf ihre Rückseite und lassen sich von der Bank den dort angegebenen Hypothekenbetrag ausbezahlen. Wenn Sie später die Hypothek wieder auflösen, zahlen Sie an die Bank den **Hypothekenbetrag plus 10% Zinsen**. Danach drehen Sie die Karte wieder herum. Während ein Feld belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden!

VI. VERHANDELN



Spieler dürfen untereinander mit ihren unbelasteten Feldern handeln, d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Ort den Besitzer wechselt, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein! Es darf wie folgt gehandelt werden: gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Felder eintauschen oder gegen *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten eintauschen. Mit **Hypotheken belastete Felder** dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Der Käufer muß die Hypothek entweder sofort auflösen oder an die Bank **10%** des Hypothekenbetrags zahlen und die Karte verdeckt liegen lassen. Wenn er dann später die Hypothek auflösen möchte, muss er **noch einmal 10% Zinsen** bezahlen.

WO SIND SIE GELANDET?

I. FELD OHNE BESITZER

Es gibt 3 Arten von Feldern:



Orte



Häuser



Gebiete

Sie können das Feld zu dem regulären Preis **kaufen**, der auf dem Spielplan steht. Zahlen Sie den Betrag an die Bank, lassen Sie sich vom Bankhalter die Besitzrechtkarte geben und legen Sie diese offen vor sich ab. Wenn Sie das Feld **nicht** zum regulären Preis kaufen wollen, wird es **versteigert**.

Beim Kauf von Feldern sollten Sie Gruppen sammeln. **Beispiel:** Wenn Sie einen grünen Ort kaufen, sollten Sie versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Orte zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassieren Sie von Ihren Mitspielern die doppelte Miete und Sie können Dörfer und Bergfriede errichten, was Ihnen noch mehr Miete einbringt.



II. FELD MIT BESITZER

Wenn Sie auf einem Feld landen, das einem anderen Spieler gehört, müssen Sie diesem Spieler **Miete zahlen**. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgelistet. Sollte das Feld mit einer Hypothek belastet sein (die Karte liegt verdeckt), müssen Sie keine Miete zahlen.

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!

Orte ~ Die Grundmiete für einen **unbebauten** Ort steht auf Ihrer Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Orte dieser Farbgruppe besitzt und kein Ort der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist. Wenn ein Ort **bebaut** ist, steigt die Miete je nach Menge bzw. Art der Bebauung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgeführt.

Häuser ~ Die Höhe der Miete hängt davon ab, wie viele Häuser der Spieler besitzt.

Häuser 1 2 3 4

Miete: $\text{€} 25$ $\text{€} 50$ $\text{€} 100$ $\text{€} 200$



Gebiete ~ Die rote Wüste & Die Mauer
Werfen Sie beide Würfel und multiplizieren Sie das Ergebnis mit **4** – das ist die Miete, die der Eigentümer erhält! Besitzer der Eigentümer beide Gebiete, multiplizieren Sie Ihr Wurfresultat mit **10**.



III. VALAR MORGHULIS & DER EISERNE THRON

Ziehen Sie die oberste Karte vom Stapel, führen Sie die Anweisung sofort aus und stecken Sie die Karte wieder verdeckt unter den Stapel. Wenn Sie die Karte *Sie kommen aus dem Gefängnis frei!* ziehen, dürfen Sie diese behalten, um sie später zu verwenden oder an einen anderen Spieler zu verkaufen.



IV. MEISTER DER MÜNZE & HAND DES KÖNIGS

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, zahlen Sie den angezeigten Betrag an die Bank!



V. GEHEN SIE IN DAS GEFÄNGNIS

Wenn Sie auf diesem Feld landen, müssen Sie Ihre Spielfigur sofort in das Gefängnis stellen! **Wichtig:** Sie erhalten kein Gehalt von $\text{€} 200$, wenn Sie auf dem Weg ins Gefängnis über **LOS** kommen. Sobald Sie im Gefängnis angekommen sind, endet Ihr Zug!



So kommen Sie auch ins Gefängnis...

- Sie ziehen eine *Valar Morghulis*- oder *Der Eiserne Thron*-Karte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- Sie würfeln im selben Zug nacheinander dreimal einen Pasch.

„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?“

Sie haben 3 Möglichkeiten:

I. Zahlen Sie $\text{€} 50$ zu Beginn Ihres nächsten Zuges an die Bank. Danach würfeln Sie und führen Ihren Zug wie gewohnt aus.

II. Spielen Sie eine *Sie kommen aus dem Gefängnis frei!*-Karte aus. Danach würfeln Sie und führen Ihren Zug wie gewohnt aus.

III. Warten Sie 3 Runden ab. In jeder Runde würfeln Sie beide Würfel; wenn Sie einen Pasch würfeln, sind Sie sofort frei und dürfen Ihren Zug mit dem Wurfresultat ausführen. Wenn Sie in der dritten Runde immer noch keinen Pasch gewürfelt haben, zahlen Sie $\text{€} 50$ an die Bank und führen Ihren Zug mit dem Wurfresultat aus.

VI. IM GEFÄNGNIS (NUR ZU BESUCH)

Keine Panik! Wenn Sie auf diesem Feld landen, passiert nichts. Stellen Sie Ihre Spielfigur auf den **NUR ZU BESUCH**-Bereich.



VII. FREI PARKEN

Kleine Pause! Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, bauen etc.)

VIII. EIGENES FELD

Wenn Sie auf einem eigenen Feld landen, passiert nichts!