

VORBEREITUNG

WAS IST ANDERS?

Häuser und Hotels heißen hier **Collider** und **Super Collider**.

MODELLEISENBahn, SOJUS-RAKETE, LEONARDS AUTO und HOWARDS MOTORROLLER ersetzen die Standard-Bahnhöfe.

Mischen Sie die **GLÜCKSKEKSKARTEN** durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

Die Felder auf dem Spielplan und die dazu gehörenden Besitzrechtkarten stammen aus THE BIG BANG THEORY™. Die Zahlenwerte sind die gleichen wie im Original-Monopoly.

DER BANKHALTER

Die Spieler wählen einen Bankhalter, der das Spielgeld verwaltet und Versteigerungen durchführt. Der Bankhalter muss darauf achten, sein eigenes Geld vom Geld der Bank getrennt zu halten.

Mischen Sie die **MITBEWOHNERVEREINBARUNGS-KARTEN** durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

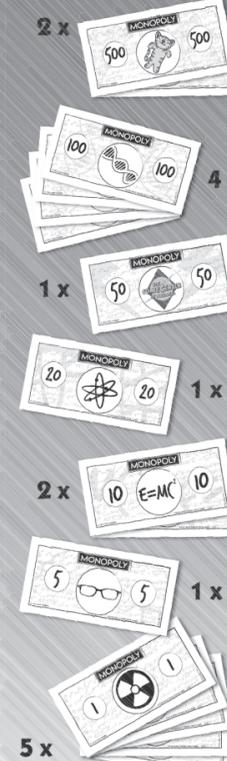
Wählen Sie eine von 7 Sammler-Spielfiguren, die speziell für THE BIG BANG THEORY™-Fans angefertigt wurden: **Leonards Brille, Sheldons Sofa, Howards Weltraumhelm, Rajs Hund Cinnamon, Pennys Weinglas, Amys Diadem oder Bernadettes Mikroskop.** Stellen Sie Ihre Figur auf **LOS**.

AUFGABEN DER BANK:

- ◆ Spielgeld* und Besitzrechtkarten verwalten
- ◆ Erträge an Spieler auszahlen
- ◆ Felder verkaufen und versteigern
- ◆ Zahlungen und Strafen von den Spielern kassieren
- ◆ Collider und Super Collider verkaufen und verwalten
- ◆ Hypotheken an Spieler vergeben

WICHTIG: die Bank geht niemals bankrott! Der Bankhalter kann zusätzliches Geld herstellen, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt. * M 1 = 1 MONOPOLY Dollar.

Das Startkapital für jeden Spieler:



SIE MÖGEN ES SCHNELLER?

ALTER 8+

REGELN FÜR EIN SCHNELLERES SPIEL (60-90 Minuten):

Es gibt **4 Sonderregeln** für ein verkürztes Spiel:

1. Während der **VORBEREITUNG** mischt der Bankhalter die Besitzrechtkarten und verteilt verdeckt jeweils drei an jeden Spieler. Diese Besitzrechtkarten gibt es gratis, die Bank erhält dafür kein Geld.
2. Sie benötigen nur 3 Collider (statt 4) auf jedem Ort einer Farbgruppe, bevor Sie einen Super Collider kaufen können. Die Miete mit einem Super Collider bleibt, wie auf der Besitzrechtkarte angegeben. Der Rücknahmepreis der Bank beträgt wie gehabt die Hälfte des Kaufpreises, der in diesem Spiel um den Betrag für einen Collider niedriger ausfällt, als im regulären Spiel.
3. Wenn Sie im Gefängnis landen, müssen Sie es im nächsten Zug wieder verlassen, indem Sie (1.) eine *Sie kommen aus dem Gefängnis frei-Karte* spielen, (2.) einen Pasch würfeln oder (3.) $\text{M}50$ zahlen. Wenn Sie versuchen einen Pasch zu würfeln, dies aber nicht gelingt, müssen Sie, anders als im Standardspiel, noch im selben Zug $\text{M}50$ zahlen und um die gewürfelte Augenzahl weiterziehen.

4. Spielende: Das Spiel endet, wenn ein Spieler bankrott geht. Die übrigen Spieler berechnen dann ihr Vermögen, indem Sie es wie folgt addieren: (1) Bargeld + (2) Eigentum zum Kaufpreis + (3) Eigentum mit Hypothek zum halben Kaufpreis + (4) Collider zum jeweiligen Kaufpreis + (5) Super Collider zum jeweiligen Kaufpreis (also 3 Collider plus den Preis für den Super Collider).

Der vermögendste Spieler gewinnt!

BEFOLGEN SIE DIE SPIELREGELN!

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

MONOPOLY

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

the BIG BANG THEORY™

MONOPOLY® Spielregeln

INHALT:

Spielbrett,
7 Sammler-Spielfiguren,
28 Besitzrechtkarten,
16 Glückskekskarten,
16 Mitbewohnervereinbarungskarten,
The Big Bang Theory Spielgeld,
32 Häuser (genannt: Collider),
12 Hotels (genannt: Super Collider),
2 Würfel.

Willkommen!

Machen Sie sich bereit, um Ihren Platz als größter Sonderling im Wohnzimmer von The Big Bang Theory MONOPOLY® zu behaupten! Und verfolgen Sie auch hier das Ziel, alles zu besitzen! Aber zunächst sollten Sie sich mit den Spielregeln vertraut machen!

Wenn Sie bereits ein erfahrener MONOPOLY-Spieler sind, testen Sie doch auch mal die „Regeln für ein schnelleres Spiel“ auf der Rückseite dieser Spielregel.

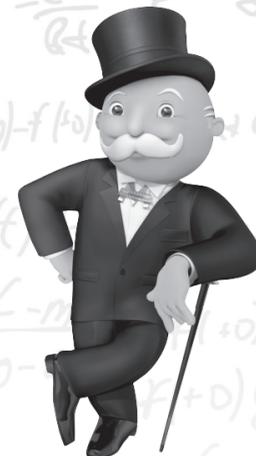
© 1935, 2015 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Herstellung und Vertrieb über Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf. THE BIG BANG THEORY and all related characters and elements are Trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. (s16). The Cheesecake Factory® trade mark and trade dress are property of TCF Co. LLC and are used under license.

www.monopoly.com
www.hasbro.co.uk
www.winningmoves.de



BS2241000

DER SPIELABLAUF



DAS ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende nicht bankrott ist, gewinnt das Spiel!

Dafür müssen Sie: Felder 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 Orte mit Collidern und Super Collidern bebauen.

WER BEGINNT?

Jeder Spieler wirft die beiden Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt an.

SIE SIND AM ZUG!

1. Werfen Sie die beiden Würfel.
2. Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um 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 **200** Gehalt.



5. Bei einem Pasch führen Sie Ihren Zug normal durch (Schritte 2 bis 4), würfeln danach erneut und führen auch diesen Zug durch. **Aber:** Wenn Sie nacheinander **3 Mal** einen Pasch würfeln, kommen Sie ins **Gefängnis**.
6. Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, geben Sie die Würfel an Ihren **linken Nachbarn** weiter. Dieser Spieler ist jetzt am Zug.



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 **Collider/Super Collider** zu Geld machen, indem Sie sie **verkaufen** oder mit **Hypotheken** belasten. Können Sie Ihre Schulden danach immer noch nicht ausgleichen, sind Sie **BANKROTT**, und **Sie scheiden aus dem Spiel aus**.

- ◆ Zahlen Sie so viele Ihrer Schulden wie möglich zurück.
- ◆ Schulden bei einem Mitspieler: Übergeben Sie ihm alle mit Hypotheken belasteten Grundstücke sowie Ihre *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Grundstück, das er von Ihnen erhält, 10 % Zinsen an die Bank bezahlen. Dies gilt auch dann, wenn er die Hypothek zu diesem Zeitpunkt noch nicht auflösen möchte.
- ◆ Schulden bei der Bank: Ihre sämtlichen Grundstücke, die mit einer Hypothek belastet sind, werden sofort vom Bankhalter versteigert. Nach der Versteigerung sind sie hypothekenfrei, und der neue Eigentümer legt die Karte offen vor sich ab. 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 nicht gerade am Zug sind – oder sogar im Gefängnis sitzen.

1) MIETE KASSIEREN

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

2) 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 sämtlichen, mit Hypotheken belasteten Felder an die Bank, die sie hypothekenfrei (d.h. Karte aufgedeckt) versteigert.
- ◆ Die Bank hat einen **Mangel an Collidern** oder **Super Collidern** 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 **1** beginnen. Bietet kein anderer Spieler höher, muss der Spieler, der zuletzt geboten hat, das Feld kaufen.

3) BAUEN

Sobald Ihnen alle Orte einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank **Collider** kaufen und diese auf die Orte der Farbgruppe stellen.

- a) Der reguläre Preis jedes Colliders ist auf der **Besitzrechtkarte** des Ortes aufgeführt.
- b) Sie müssen **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jedem Ort der Farbgruppe ein Collider stehen, bevor Sie auf einem der Orte einen zweiten Collider bauen können usw.
- c) Auf jedem Ort dürfen höchstens **4 Collidern** stehen.
- d) Wenn auf einem Ort 4 Collidern stehen, dürfen Sie sie in einen **Super Collider** umwandeln. Dafür geben Sie die vier Collidern zurück und zahlen den regulären Preis für den Super Collider (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Ort darf immer nur 1 Super Collider stehen, weitere Collidern sind auf diesem Ort nicht erlaubt.



Wichtig: Sie dürfen einen Ort nicht bebauen, wenn irgendein Feld dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Collidern bzw. Super Collidern

Wenn die Bank keine Collider mehr hat, müssen Sie abwarten, bis andere Spieler ihre Collidern an die Bank zurückgeben. Gibt es nur noch wenige Collidern, aber mehrere bauwillige Spieler, versteigert der Bankhalter die Collidern an den Meistbietenden.

4) COLLIDER VERKAUFEN

Sie können Ihre Collidern zum **halben Preis** an die Bank zurückverkaufen. Die Collidern müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden: Für einen Super Collider erhalten Sie von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Collidern sowie die Hälfte des regulären Preises für den Super Collider.

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn Sie nicht mehr viel Bargeld haben oder Ihre Schulden nicht begleichen können, dürfen Sie auf jedes Ihrer Felder eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie allerdings einen Ort beleihen, müssen alle Collidern der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein. Um die **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 Besitzrechtkarte wieder herum. Während ein Feld belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

6) VERHANDELN

Die Spieler dürfen untereinander ihre unbebauten Felder handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Ort den Besitzer wechselt, müssen alle Collidern der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein. Die Felder dürfen zwischen den Spielern wie folgt gehandelt werden: gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Felder eintauschen oder gegen *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten eintauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die handelnden Spieler selbst.

Mit **Hypotheken belastete Felder** dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Nachdem Sie ein belastetes Feld erworben haben, müssen Sie die Hypothek entweder **sofort auflösen** oder an die Bank **10 %** des Hypothekenbetrags zahlen und die Besitzrechtkarte verdeckt liegen lassen. Wenn Sie dann später die Hypothek auflösen, müssen Sie **noch einmal 10 %** Zinsen bezahlen. **Denken Sie daran:** Ihr Ziel ist nicht nur, unglaublich reich zu werden, sondern Sie müssen alle anderen Spieler in den **Bankrott** treiben, um zu gewinnen!



WO SIND SIE GELANDET?

1) FELD OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Feldern:



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 Orten sollten Sie Gruppen sammeln. Zum 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, sobald diese auf den Feldern der Farbgruppe landen, und Sie dürfen darauf Collider und Super Collider errichten, was Ihnen sogar noch mehr Miete einbringen wird.



2) FELD MIT BESITZER

Wenn Sie auf einem Feld landen, das einem anderen Spieler gehört, müssen Sie diesem **Miete zahlen**. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgelistet. Sollte das Feld mit einer Hypothek belastet sein (d.h. 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 seine Miete je nach Menge bzw. Art der Bebauung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgeführt.

Verkehrsfelder

Die Miete für Verkehrsfelder hängt davon ab, wie viele Verkehrsfelder der Eigentümer besitzt.

Verkehrsfelder	1	2	3	4
Miete	M 25	M 50	M 100	M 200

SHELDONS WI-FI und PENNYS WEIN

Werfen Sie beide Würfel und multiplizieren Sie das Würfergebnis mit **4**. Dies ist der Mietbetrag, den Sie dem Eigentümer zahlen müssen.

Besitz der Eigentümer beide Felder, multiplizieren Sie Ihr Würfergebnis mit **10**.



3) GLÜCKSKEKS und MITBEWOHNERVEREINBARUNG

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.

4) COMICBUCH-ABEND und BERNADETTES VERLOBUNGSRING

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, zahlen Sie den gezeigten Betrag an die Bank.



5) 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 **200**, wenn Sie auf dem Weg ins Gefängnis über **LOS** kommen. Sobald Sie im Gefängnis angekommen sind, ist Ihr Zug beendet.

So kommen Sie auch ins Gefängnis ...

- ◆ Sie ziehen eine Glückskeks- oder Mitbewohnervereinbarungskarte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- ◆ Sie würfeln im selben Zug **dreimal** nacheinander einen Pasch.



„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?“

Sie haben 3 Möglichkeiten!

- a) **Zahlen Sie** zu Beginn Ihres nächsten Zugs **50** an die Bank. Danach würfeln Sie und führen Ihren Zug wie gewohnt durch.
- b) Spielen Sie eine *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karte aus und stecken Sie diese unter den entsprechenden Kartenstapel zurück. Diese Karte haben Sie vorher entweder selbst gezogen oder einem anderen Spieler abgekauft. Würfeln Sie und führen Sie Ihren Zug wie gewohnt aus.
- c) **Bleiben Sie 3 Runden lang im Gefängnis sitzen**. Sie können jedesmal, wenn die Reihe an Ihnen ist, 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 haben, zahlen Sie an die Bank **50** und führen Ihren Zug mit dem letzten Würfergebnis durch.

6) IM GEFÄNGNIS (NUR ZU BESUCH)

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



7) FREI PARKEN

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Collider errichten usw.).

8) EIGENES GRUNDSTÜCK

Wenn Sie auf Ihren eigenen Feldern landen, passiert nichts. Sie müssen nichts bezahlen, können aber auch nichts verdienen.

