

MONOPOLY

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

THE LEGEND OF ZELDA™ COLLECTOR'S EDITION SPIELREGELN

Werden Sie der Held der Zeit!

Sie reisen durch Hyrule und einige der bemerkenswertesten Landschaften im „The Legend of Zelda MONOPOLY“. Kaufen, verkaufen und handeln Sie sich bis zum Triforce und setzen Sie ihre Quest, alles zu besitzen, fort. Zunächst müssen Sie dazu aber die Grundregeln und die an dieses „The Legend of Zelda MONOPOLY“ angepassten Regeln lernen.

Wenn Sie das original MONOPOLY noch nie gespielt haben, beginnen Sie mit den original Regeln auf der nächsten Seite. Dann gehen Sie zurück zum Kapitel „Vorbereitung“ und erfahren alles über die Besonderheiten dieses „The Legend of Zelda MONOPOLY“.

Wenn Sie MONOPOLY bereits kennen und eine schnellere Spielvariante ausprobieren möchten, lesen Sie die Spielregeln auf der Rückseite.

INHALT

Spielplan,
6 Sammler-Spielfiguren,
28 Besitzrechtkarten,
16 LEERE-FLASCHE-Karten,
16 SCHATZTRUHE-Karten,
1 Satz Spezial-Rubin-Scheine,
32 Häuser (Deku-Sprosse),
12 Hotels (Deku-Bäume),
2 Würfel

ALTER
8+



2-6
SPIELER

B33641000

SCHNELLERES SPIEL

REGELN für ein KURZES SPIEL (60 – 90 Minuten)

Es gibt vier Sonderregeln für ein verkürztes Spiel.

1. Während der **VORBEREITUNG** mischt der Banker die Besitzrechtkarten und verteilt jeweils drei an jeden Spieler. Diese Besitzrechtkarten gibt es gratis, die Bank erhält dafür keine Rubine.

2. Sie brauchen nur drei **DEKU-SPROSSE** (anstatt vier) auf jedem Feld einer Farbgruppe, bevor Sie einen **DEKU-BAUM** kaufen können. Die Miete mit **Deku-Baum** 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 **Deku-Spross** 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.) **50** bezahlen. Anders als im Standardspiel können Sie versuchen, einen Pasch zu würfeln und müssen, wenn das nicht gelingt, im selben Zug **50** bezahlen und um die gewürfelte Augenzahl weiterziehen.

4. **SPILENDE:** Das Spiel endet, wenn ein Spieler bankrott geht. Die übrigen Spieler berechnen ihr Vermögen, indem sie wie folgt addieren: (1) Rubine; (2) Eigentum zum Kaufpreis; (3) Eigentum mit Hypothek zum halben Kaufpreis; (4) Deku-Sprosse zum jeweiligen Kaufpreis; (5) Deku-Bäume zum Kaufpreis (also drei Deku-Sprosse plus dem Preis für daen Deku-Baum).

Der vermögense Spieler gewinnt!

BEFOLGEN SIE DIE REGELN!

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 Rubine leihen oder vereinbaren, die Miete auszusetzen, wenn sie gegenseitig auf ihren Feldern landen. Alle Gebühren und Strafen sind direkt an die Bank zu zahlen und dürfen nicht für das Landen auf dem **FREI PARKEN**-Feld gesammelt werden oder ähnliches.

© 1935, 2014 Hasbro.™ & ©2014 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten.

Herstellung und Vertrieb über
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.



www.winningmoves.de

Hergestellt
in Irland



Das Startkapital für jeden Spieler:

2 x
500
Fünfhundert
ZELDA

x 4
100
Einhundert
ZELDA

1 x
50
Fünfzig
ZELDA

x 1
20
Zwanzig
ZELDA

2 x
10
Zehn
ZELDA

x 1
5
Fünf
ZELDA

5 x
1
Eins
ZELDA

VORBEREITUNG

Mischen Sie die
LEERE-FLASCHE-
Karten und legen Sie
diese verdeckt hier ab.

Häuser und Hotels wurden
in **Deku-Sprosse** und
Deku-Bäume umbenannt.

ZUG DER GÖTTER,
WOLKENVOGEL, DER ROTE
LEUKÖNIG und **EPONA**
ersetzen die klassischen Bahnhöfe.

Die Felder auf dem Spielfeld und die
dazu gehörenden Karten lauten auf Orte
und Figuren aus The Legend of Zelda™.
Die Werte entsprechen denen
des originalen Monopols.

DER BANKHALTER

Die Spieler wählen einen Bankhalter, der die Rubine
verwaltet und Versteigerungen durchführt.

Der Bankhalter muss darauf achten, seine eigenen
Rubine von denen der Bank getrennt zu
halten.

Mischen Sie die
SCHATZTRUHE-
Karten und legen Sie
diese verdeckt hier ab.

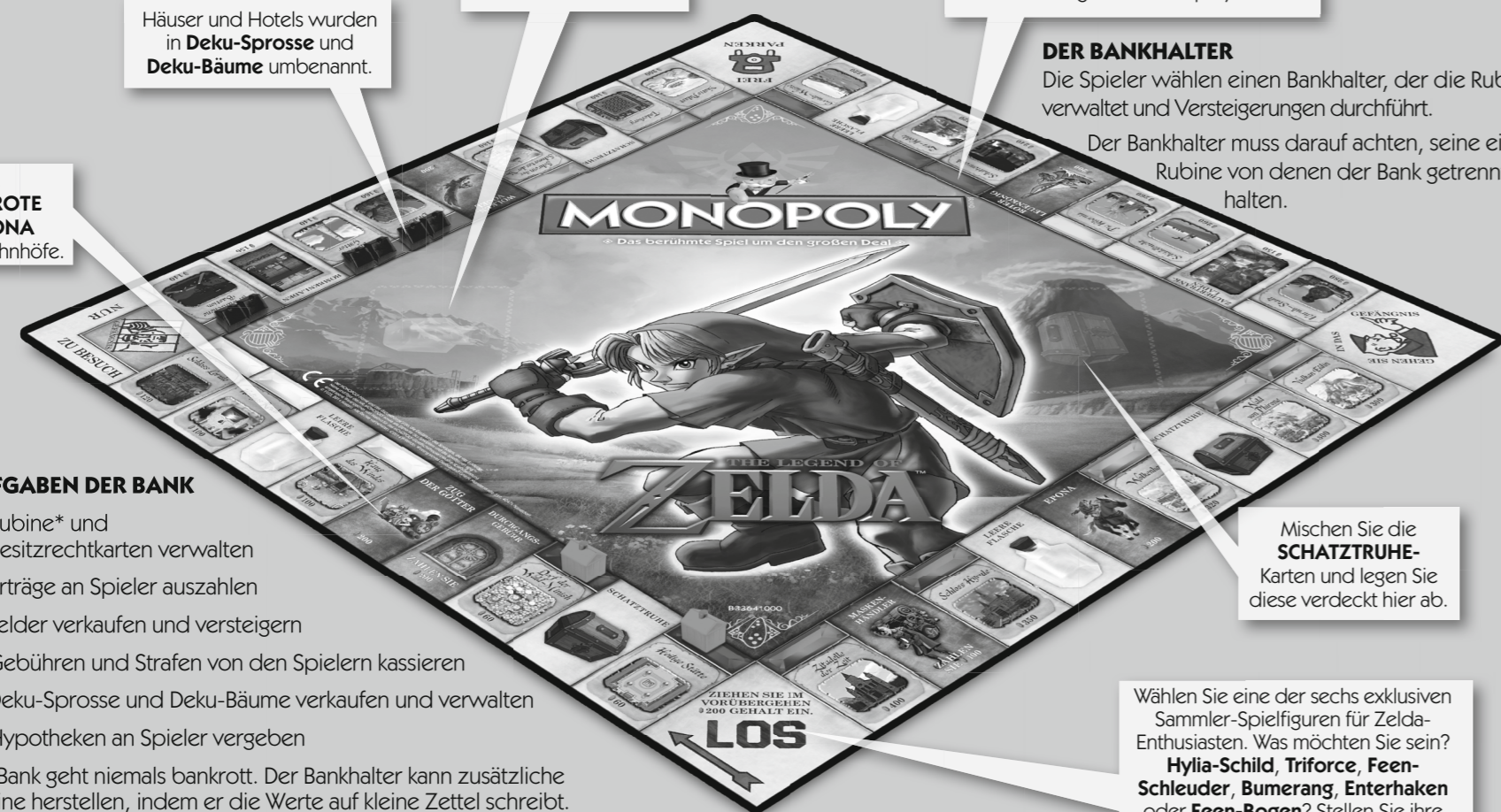
Wählen Sie eine der sechs exklusiven
Sammler-Spielfiguren für Zelda-
Enthusiasten. Was möchten Sie sein?
Hylia-Schild, Triforce, Feen-
Schleuder, Bumerang, Enterhaken
oder **Feen-Bogen**? Stellen Sie ihre
Figur auf LOS.

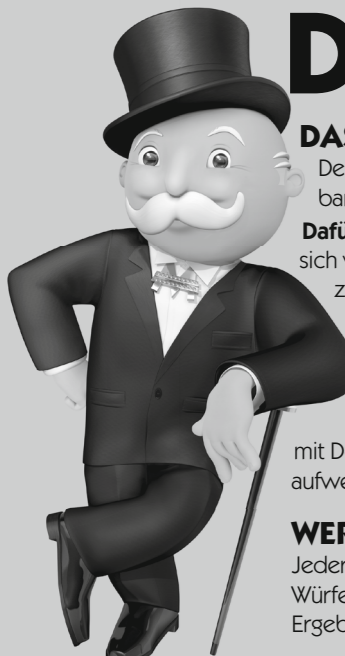
AUFGABEN DER BANK

- ◆ Rubine* und Besitzrechtkarten verwalten
- ◆ Erträge an Spieler auszahlen
- ◆ Felder verkaufen und versteigern
- ◆ Gebühren und Strafen von den Spielern kassieren
- ◆ Deku-Sprosse und Deku-Bäume verkaufen und verwalten
- ◆ Hypotheken an Spieler vergeben

Die Bank geht niemals bankrott. Der Bankhalter kann zusätzliche
Rubine herstellen, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt.

* 1 = 1 Zelda-Rubin.





DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende nicht bankrott ist, hat gewonnen.

Dafür müssen Sie: Felder kaufen und sich von den anderen Spielern Miete zahlen lassen, wenn diese auf Ihren Grundstücken landen.

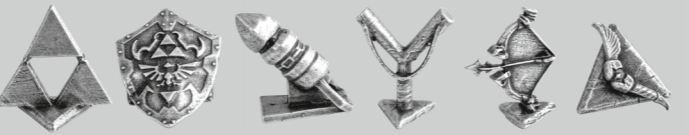
Erhöhen Sie die Mieten Ihrer Felder, indem Sie Farbgruppen sammeln und die Grundstücke mit Deku-Sprossen und Deku-Bäumen aufwerten.

WER IST ZUERST AM ZUG?

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

SIE SIND AM ZUG!

- 1) Werfen Sie die beiden weißen 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 **drei 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 Rubine schulden, als Sie bar zur Verfügung haben, können Sie Ihre **Felder** und/oder **Aufwertungen** 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 Karten 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 bezahlen. Dies gilt auch dann, wenn er die Hypothek zu diesem Zeitpunkt noch nicht auflösen möchte.
- ◆ Schulden bei der Bank: Ihre sämtlichen Felder, die mit einer Hypothek belastet sind, werden sofort vom Bankhalter versteigert. Nach der Versteigerung sind sie hypotheckenfrei, 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 Besitzrecht-karte 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 hypotheckenfrei (d.h. Karte aufgedeckt) versteigert.
- ◆ Die Bank hat einen **Mangel an Aufwertungen** und mehrere Spieler möchten gleichzeitig aufwerten.



Die Spieler müssen für ihr Gebot über entsprechend viele Rubine 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) Aufwerten

Sobald Ihnen alle Felder einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank **Deku-Sprosse** kaufen und diese auf die Felder der Farbgruppe stellen.

- a) Der reguläre Preis jedes Deku-Sprosses ist auf der **Besitzrecht-karte** des Feldes aufgeführt.
- b) Sie müssen **gleichmäßig** aufwerten, d.h. es muss auf jedem Feld der Farbgruppe ein Deku-Spross stehen, bevor Sie auf einem der Felder einen zweiten Deku-Spross errichten usw.
- c) Auf jedem Feld dürfen höchstens **vier Deku-Sprosse** stehen.
- d) Wenn auf einem Feld vier Deku-Sprosse stehen, dürfen Sie sie in einen **Deku-Baum** umwandeln. Dafür geben Sie die vier Deku-Sprosse zurück und zahlen den regulären Preis für den Deku-Baum (siehe Besitzrecht-karte). Auf einem Feld darf immer nur ein Deku-Baum stehen, weitere Deku-Sprosse sind auf diesem Feld nicht erlaubt.



Wichtig: Sie dürfen ein Feld nicht aufwerten, wenn irgendeines der Felder dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Aufwertungen

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

4) AUFWERTUNGEN VERKAUFEN

Sie können Ihre Aufwertungen zum **halben Preis** an die Bank zurückverkaufen. Die Aufwertungen müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für einen Deku-Baum erhalten Sie von der Bank die ursprünglich eingetauschten vier Deku-Sprosse sowie die Hälfte des regulären Preises für den Deku-Baum.



5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn Sie nicht mehr viele Rubine haben oder Ihre Schulden nicht begleichen können, dürfen Sie auf jedes Ihrer Felder eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie allerdings ein Feld beleihen, müssen alle Aufwertungen der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein. Um die **Hypothek aufzunehmen**, drehen Sie die betroffene Besitzrecht-karte 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 Besitzrecht-karte wieder herum. Während ein Feld belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

6) VERHANDELN

Die Spieler dürfen untereinander ihre nicht aufgewerteten Felder handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Feld den Besitzer wechselt, müssen alle Aufwertungen der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.

Die Felder dürfen zwischen den Spielern wie folgt gehandelt werden: gegen Rubine 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 Besitzrecht-karte 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



Orte (Farbgruppen) 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 Besitzrecht-karte geben und legen Sie diese offen vor sich ab.

2) FELD MIT BESITZER

Wenn Sie das Feld **nicht** zum regulären Preis kaufen wollen, wird es **versteigert**.

Beim Kauf von Feldern sollten Sie Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn Sie ein grünes Feld kaufen, sollten Sie versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Felder 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 Deku-Sprosse und Deku-Bäume errichten, was Ihnen sogar noch mehr Miete einbringen wird.



3) LEERE-FLASCHE- UND SCHATZTRUHE-FELDER

Wenn Sie auf einem Feld landen, das einem anderen Spieler gehört, müssen Sie diesem **Miete zahlen**. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrecht-karte 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 **nicht aufgewerteten** Ort steht auf ihrer Besitzrecht-karte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Orte dieser Farbgruppe besitzt und kein Feld der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

Wenn ein Feld **aufgewertet** ist, steigt ihre Miete je nach Menge bzw. Art der Aufwertung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrecht-karte aufgeführt.

Verkehrsmittel

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

Verkehrsmittel	1	2	3	4
Miete	25	50	100	200



Läden

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

Besitzt der Eigentümer beide Läden, multiplizieren Sie Ihr Würfergebnis mit **10**.

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.

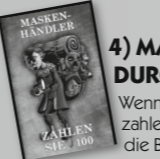
So kommen Sie auch ins Gefängnis ...

- ◆ Sie ziehen eine Leere-Flasche- oder Schatzkiste-Karte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- ◆ Sie würfeln im selben Zug nacheinander dreimal einen Pasch.



4) MASKENHÄNDLER UND DURCHGANGSGEBÜHR

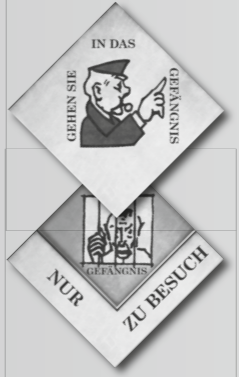
Wenn Sie auf einem Abgabefeld landen, zahlen Sie den angegebenen Betrag an die Bank.



„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) **Blieben 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, Aufwertungen errichten usw.).



8) EIGENES FELD

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