BRETTSPIELE

So spielt man Monopoly

Der Brettspielklassiker rund um Grundstückshandel: Straßen kaufen, Miete kassieren, Häuser und Hotels bauen. Wer als Letzter nicht bankrott ist, gewinnt.

Spieler	Du brauchst	Spieldauer	Schwierigkeit	Alter
2–6	Ein Spielbrett und Würfel	60–180 Min.	Braucht etwas Übung	8+

REGELN IN 60 SEKUNDEN

Alle starten mit 1.500 Spielgeld auf LOS. Würfle, zieh im Uhrzeigersinn und kauf freie Grundstücke. Kaufst du nicht, wird versteigert. Auf fremden Grundstücken zahlst du Miete. Besitzt du eine vollständige Farbgruppe, kannst du Häuser und Hotels bauen. Wer LOS passiert oder erreicht, bekommt 200. Kannst du Schulden nicht begleichen, bist du bankrott. Wer übrig bleibt, gewinnt.

01 — ZIEL

Als Letzter nicht bankrott sein

Kauf Grundstücke, kassier Miete, wenn andere darauf landen, und bau auf kompletten Farbgruppen Häuser und Hotels, um die Miete zu erhöhen. Wer eine Schuld nicht bezahlen kann, auch nicht durch den Verkauf von Gebäuden und die Aufnahme von Hypotheken, ist bankrott und scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt, gewinnt.

02 — VORBEREITUNG

Spiel vorbereiten und Startgeld verteilen

1. Ihr braucht den Spielplan, 2 Würfel, die Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, je 16 Ereignis- und Gemeinschaftskarten, 32 Häuser, 12 Hotels und das Spielgeld.
2. Mischt die Ereignis- und die Gemeinschaftskarten und legt jeden Stapel verdeckt auf sein Feld auf dem Spielplan.
3. Bestimmt einen Bankhalter. Er verwaltet die Bank (Geld, Besitzrechtkarten, Häuser, Hotels und Versteigerungen) und darf mitspielen, muss sein eigenes Geld aber getrennt halten.
4. Der Bankhalter gibt allen **M1.500**. Alles andere bleibt in der Bank.
5. Alle wählen eine Spielfigur und stellen sie auf **LOS**.
6. Alle würfeln mit beiden Würfeln. Wer am höchsten würfelt, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Das aktuelle Monopoly-Geld ist mit einem M-Symbol bedruckt. Die Beträge hier folgen der aktuellen US-Classic-Ausgabe (G0009). Die deutsche Ausgabe von 2017 (C1009) hat dieselben Beträge, ältere deutsche Ausgaben rechnen in Euro. Stehen auf deinem Spielplan oder deinen Karten andere Beträge, gelten diese.

03 — SPIELZUG

Würfeln, im Uhrzeigersinn ziehen, Feld abhandeln

1. Würfle mit beiden Würfeln und zieh deine Figur entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn.
2. Führe aus, was das Feld verlangt (siehe unten).
3. Pasch gewürfelt? Dann bist du noch einmal dran. Würfelst du **dreimal hintereinander** einen Pasch, gehst du sofort ins Gefängnis und ziehst mit dem dritten Wurf nicht mehr.

- **Freie Straße, freier Bahnhof oder freies Werk:** kaufen, sonst wird versteigert (nächster Schritt).
- **Grundstück eines Mitspielers:** Miete zahlen, wenn der Besitzer rechtzeitig danach fragt.
- **Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld:** oberste Karte ziehen, sofort ausführen und verdeckt unter den Stapel legen. Eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte behältst du, bis du sie einsetzt oder verkaufst.
- **Einkommensteuer** und **Zusatzsteuer:** Zahl der Bank den Betrag, der auf dem Feld steht (M200 bzw. M100 auf dem aktuellen Spielplan).
- **Frei Parken** und **Nur zu Besuch:** Hier passiert nichts.
- **Gehen Sie in das Gefängnis:** Zieh direkt ins Gefängnis.

Jedes Mal, wenn du über LOS ziehst oder darauf landest, zahlt dir die Bank **M200**.

> In vielen Familien kommen Steuern und Kartenzahlungen in die Spielplanmitte, und wer auf Frei Parken landet, kassiert alles. Das ist eine Hausregel, keine offizielle Regel, und sie verlängert das Spiel.

04 — GRUNDSTÜCKE

Kaufen, versteigern, Miete kassieren

Landest du auf einem freien Grundstück, darfst du es zu dem Preis kaufen, der auf dem Feld steht: Zahl an die Bank und nimm dir die Besitzrechtkarte. Willst du es nicht, muss der Bankhalter es sofort versteigern. Alle dürfen mitbieten, auch du. Das Anfangsgebot beträgt **M10**, jeder darf um mindestens M1 erhöhen, und niemand muss warten, bis er an der Reihe ist. Erhöht keiner mehr, zahlt der Höchstbietende an die Bank. Bietet niemand, zahlt auch niemand etwas, und die Besitzrechtkarte bleibt in der Bank.

Landet jemand auf deinem Grundstück, verlang die Miete, die auf der Besitzrechtkarte steht. Fragst du nicht danach, bevor der nächste Spieler würfelt, muss er nicht zahlen.

Gehören dir **alle Straßen einer Farbe**, kassierst du auf diesen Straßen die doppelte Miete, solange keine Gebäude darauf stehen. Mit Häusern oder Hotel gilt stattdessen die Gebäudemiete auf der Besitzrechtkarte. Für ein Grundstück mit Hypothek gibt es keine Miete, die übrigen, unbelasteten Straßen der Gruppe bringen aber weiter die höhere Miete.

Bahnhöfe im Besitz	Miete
1	M25
2	M50
3	M100

Bahnhöfe im Besitz	Miete
4	M200

Elektrizitätswerk und Wasserwerk: Wer darauf landet, würfelt, um die Miete zu ermitteln: das 4-Fache des Wurfs, wenn dem Besitzer ein Werk gehört, das 10-Fache bei beiden Werken. Schickt dich eine Karte auf einen Bahnhof oder ein Werk und nennt eine eigene Miete, gilt die Karte.

05 — BAUEN

Erst Häuser, dann Hotels auf ganzen Farbgruppen

1. Sobald dir alle Straßen einer Farbgruppe gehören, kannst du Häuser zum Preis auf der Besitzrechtkarte von der Bank kaufen. Bauen darfst du jederzeit, auch wenn andere am Zug sind.
2. Bau gleichmäßig: Keine Straße der Gruppe bekommt ein zweites Haus, bevor auf jeder Straße eines steht, und so weiter.
3. Pro Straße sind höchstens **4 Häuser** erlaubt. Stehen auf jeder Straße der Gruppe 4 Häuser, kannst du eine Straße zum Hotel aufwerten: Gib ihre 4 Häuser an die Bank zurück und zahl den Hotelpreis auf der Besitzrechtkarte. Pro Straße ist höchstens ein Hotel erlaubt. Weitere Häuser kommen dann nicht mehr dazu.

Auf Bahnhöfen und Werken darf nicht gebaut werden. Solange eine Straße der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist, darfst du auf der ganzen Gruppe nicht bauen.

Die Bank hat nur **32 Häuser und 12 Hotels**. Hat die Bank keine Häuser mehr, kann niemand ein Haus kaufen, bis wieder Häuser zur Bank zurückkommen, etwa weil jemand Häuser verkauft oder beim Bau eines Hotels vier Häuser zurückgibt. Für Hotels gilt dasselbe: Sind alle 12 im Spiel, muss man warten, bis ein Hotel an die Bank zurückverkauft wird. Wollen mehrere Spieler das letzte Haus oder das letzte Hotel, versteigert es der Bankhalter: Anfangsgebot M10, Erhöhung um mindestens M1.

06 — GEFÄNGNIS

Ins Gefängnis und wieder hinaus

Du musst ins Gefängnis, wenn du auf „Gehen Sie in das Gefängnis“ landest, eine Karte ziehst, die dich dorthin schickt, oder dreimal hintereinander einen Pasch würfelst. Stell deine Figur direkt ins Gefängnis. Du kassierst keine M200 für LOS, und dein Zug ist vorbei. Landest du mit einem normalen Wurf auf dem Eckfeld, bist du nur zu Besuch.

So kommst du wieder heraus:

- **M50 zahlen** am Anfang deines nächsten Zugs, dann normal würfeln und ziehen.
- **„Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte einsetzen** am Anfang deines nächsten Zugs, deine eigene oder eine von einem Mitspieler gekaufte. Leg sie unter ihren Stapel, würfle und zieh.
- **Einen Pasch würfeln.** Dann bist du frei: Zieh mit diesem Wurf, und dein Zug ist zu Ende, ohne erneutes Würfeln. Du hast dafür bis zu drei Züge Zeit.

Auch im dritten Zug kein Pasch? Dann zahl M50 und zieh mit diesem dritten Wurf. Im Gefängnis darfst du weiter Miete kassieren, bei Versteigerungen mitbieten, Häuser und Hotels kaufen, Hypotheken aufnehmen und handeln.

07 — GELDSORGEN

Hypothek, Verkauf oder Bankrott

Schuldest du mehr, als du bar hast, musst du zuerst Geld beschaffen:

- **Gebäude verkaufen:** Die Bank kauft Häuser zum halben Preis zurück. Verkauf sie gleichmäßig über die Farbgruppe verteilt. Ein Hotel verkaufst du zum halben Preis und tauschst es sofort gegen 4 Häuser ein, die du dann ebenfalls gleichmäßig verkaufen kannst.
- **Hypothek aufnehmen:** Das geht jederzeit. Verkauf zuerst alle Gebäude der Farbgruppe, dreh dann die Besitzrechtkarte um und lass dir von der Bank den Hypothekenwert auf der Rückseite auszahlen. Um die Hypothek aufzulösen, zahlst du den Auflösungsbetrag auf der Besitzrechtkarte und drehst die Karte wieder um.

Handeln: Jederzeit darfst du Grundstücke und „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten an Mitspieler verkaufen, von ihnen kaufen oder tauschen, zu einem frei vereinbarten Preis. Vorher müssen alle Gebäude der betreffenden Farbgruppe an die Bank zurück. Gebäude selbst dürfen nie an andere Spieler gehen. Auch Grundstücke mit Hypothek dürfen den Besitzer wechseln: Der neue Besitzer löst die Hypothek sofort oder in einem späteren Zug auf. Leiht euch untereinander kein Geld und verabredet nicht, auf Miete zu verzichten.

Kannst du immer noch nicht zahlen? Dann bist du bankrott und scheidest aus.

- **Schulden bei einem Mitspieler?** Gib ihm alle deine Grundstücke, die dann mit Hypotheken belastet sind, und deine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten. Er kann die Hypotheken sofort oder später auflösen.
- **Schulden bei der Bank?** Deine Grundstücke gehen an die Bank zurück, die Hypotheken verfallen, und alle Grundstücke werden sofort versteigert. „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten kommen unter ihre Stapel.

Unterschied je nach Ausgabe: In der deutschen Ausgabe von 2017 (C1009) und in älteren Ausgaben muss sich der neue Besitzer eines belasteten Grundstücks sofort entscheiden: Hypothek auflösen (Hypothekenwert plus 10 %) oder sie behalten und der Bank sofort 10 % Zinsen zahlen.

Wenig Zeit? (Variante, nicht Teil der aktuellen Regeln) Vereinbart vor Spielbeginn, wann Schluss ist. Ist es so weit, zählt jeder sein Bargeld, den aufgedruckten Preis jedes unbelasteten Grundstücks, den halben Preis jedes belasteten und den Kaufpreis seiner Gebäude zusammen (ein Hotel zählt samt den vier Häusern, die es ersetzt hat). Wer am meisten hat, gewinnt. Ältere offizielle Anleitungen hatten ein ähnliches Spiel mit Zeitlimit, bei dem zu Beginn außerdem jeder zwei Besitzrechtkarten bekommt.

08 — WERTUNG

Wer bekommt was

Startkapital	M1.500 pro Person
Über LOS ziehen oder darauf landen	M200 kassieren

Einkommensteuer / Zusatzsteuer	Betrag auf dem Feld (M200 / M100)
Vorzeitig aus dem Gefängnis	M50 zahlen
Miete für Bahnhöfe	M25 / M50 / M100 / M200 bei 1 bis 4 Bahnhöfen
Miete für Werke	4-facher Wurf, mit beiden Werken 10-fach
Hypothek aufnehmen	Hypothekenwert auf der Besitzrechtkarte
Hypothek auflösen	Auflösungsbetrag auf der Besitzrechtkarte
Gebäude verkaufen	Halber Kaufpreis
Versteigerung	Gebote ab M10, Erhöhung ab M1

09 — TIPPS

Klüger spielen

- Strategietipp: Kauf am Anfang fast jedes Grundstück, auf dem du landest, denn komplette Farbgruppen entscheiden das Spiel.
- Auf den orangefarbenen und roten Straßen landen besonders viele Figuren, auch weil Spieler aus dem Gefängnis oft dort ankommen. Es lohnt sich, sie zu ertauschen.
- Bau möglichst auf jeder Straße einer Gruppe drei Häuser: Das dritte Haus bringt meist den größten Mietsprung (auf der Poststraße steigt die Miete von M100 mit zwei auf M300 mit drei Häusern).
- Spät im Spiel kann es sich lohnen, im Gefängnis zu bleiben: Du kassierst weiter Miete, landest aber nicht auf fremden Hotels.