



Die HASBRO ARCADE App funktioniert mit iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 oder neuer) und ausgewählten Android-Geräten. Infos zur Bedienung, Verfügbarkeit und Kompatibilität gibt's hier: www.hasbro.com/arcade. Minderjährige bitten ihre Eltern um Erlaubnis, bevor sie ins Internet gehen. Nur für begrenzte Zeit verfügbar. Nicht in allen Sprachen verfügbar. Hinweis: Hasbro ist nur für Inhalte verantwortlich, die von Hasbro erstellt wurden. Weitere Informationen sind den Geschäftsbedingungen Dritter zu entnehmen. Apple, das Apple-Logo, iPhone, iPad und iPod touch sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Handelsmarken von Apple Inc. App Store ist eine Dienstleistungsmarke von Apple Inc. Google Play und Android sind Markenzeichen von Google Inc.

© Disney. Besuche uns im Internet unter www.disney.de/die-eiskoenigin-voellig-unverfrenen. Minderjährige bitten ihre Eltern um Erlaubnis, bevor sie ins Internet gehen.

Die Titel HASBRO GAMING und MONOPOLY sowie die dazugehörigen Logos, die Gestaltung des Spielplans, die vier Eckfelder, Name und Figur des MR. MONOPOLY sowie alle Elemente des Spielplans und die Spielfiguren sind eingetragene Marken von Hasbro für das MONOPOLY-Gesellschaftsspiel inklusive Spielausstattung. © 1935, 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

© 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

© Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de

© Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005

Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch

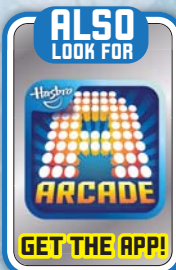
© Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de www.hasbro.ch

1014B2247100 00



ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR –
Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile enthalten sind.



ATTENTION : DANGER D'ETOUFFEMENT – Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

AVVERTENZA! PERICOLO DI SOFFOCAMENTO – Contiene piccole parti.
Non idoneo a bambini di età inferiore a 3 anni.

ALTER
5+



Das berühmte Spiel um den großen Deal

MONOPOLY JUNIOR

"WIR WOLLEN
NICHT MEHR FRIEREN"

Königin Elsa hat die Kontrolle über ihre Kräfte verloren und dabei ihr Herz und das ihrer Freunde eingefroren! Begleite sie auf ihrer Reise durch Arendelle, damit ihre Herzen wieder auftauen können.



Spielausstattung: 1 Spielplan
3 Spielfiguren • 24 Ereigniskarten
36 Figurenmarken
90 #1 Geldscheine • 1 Würfel

DARUM GEHT'S!

Reise um den Spielplan und kaufe unterwegs viele Orte aus Arendelle. Wenn deine Freunde auf deinen Orten landen, zahlen sie dir dafür Miete. Das Spiel ist vorüber, wenn ein Spieler kein Geld mehr hat. Wer dann am meisten Geld hat, gewinnt!

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Drücke alle Figurenmarken aus ihrem Rahmen. Den leeren Rahmen kannst du danach entsorgen.

BAUE DAS SPIEL AUF!

1. **Klappe den Spielplan aus** und lege ihn in die Mitte zwischen die Spieler.
2. **Jeder Spieler wählt eine Spielfigur** und stellt sie auf LOS.
3. **Nimm dir deine 12 Figurenmarken** und lege sie vor dir hin.



4. **Mische die 24 Ereigniskarten durch** und lege den Stapel verdeckt auf das Fragezeichen-Feld des Spielplans.
5. **Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt**, der sich um die Geldscheine kümmert. Bankhalter: Gib jedem Spieler $\text{\$}20$.

JETZT WIRD GESPIELT!

Der jüngste Spieler fängt an! Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

1. **Wurf den Würfel und ziehe mit deiner Figur** um so viele Felder über den Spielplan. Dabei folgst du immer dem Pfeil des LOS-Feldes (also im Uhrzeigersinn). Du darfst **nur vorwärts** ziehen – rückwärts ist nicht erlaubt.
2. **Wo bist du gelandet?**



ORT OHNE BESITZER

Wenn der Ort noch niemandem gehört, musst du ihn kaufen.

- Zahle den Betrag, der auf dem Feld steht, an die Bank.
- Lege eine deiner Figurenmarken auf den Farbstreifen des Feldes, damit jeder weiß, dass es nun dir gehört.



ORT MIT BESITZER

Wenn der Ort einem anderen Spieler gehört, zahlst du ihm Miete. Die Miete ist der Betrag, der auf dem Feld steht.

Wenn dir der Ort selbst gehört, tust du gar nichts und dein Zug ist zu Ende.



EIN PAAR = DOPPELTE MIETE!

Wenn einem Spieler beide Orte einer Farbe gehören, beträgt die Miete das Doppelte des Betrages auf dem Feld!

3. **Das war's!** Jetzt ist der nächste Spieler am Zug.

DAS SPIEL GEWINNEN!

1. Wenn du nicht mehr genug Geld hast, um Miete zu zahlen, einen Ort zu kaufen oder die Strafe einer Ereigniskarte zu bezahlen, dann bist du leider bankrott. Und damit ist das Spiel zu Ende.
2. Die übrigen Spieler zählen ihre Geldscheine: Wer am meisten Geld hat, hat **GEWONNEN!**
3. Unentschieden? Die Spieler mit Gleichstand rechnen jeweils zusammen, wie viel ihre Orte wert sind, und addieren dann den Betrag zu ihrem Bargeld.



LOS

Jedes Mal, wenn du auf LOS landest oder darüber ziehst, erhältst du von der Bank $\text{\$}2$.

GEHE IN DAS GEFÄNGNIS

- Stelle deine Spielfigur sofort auf das Gefängnisfeld. Gehe dabei nicht über LOS und lass dir keine $\text{\$}2$ geben.
- Am Anfang deines nächsten Zugs zahlst du $\text{\$}1$ an die Bank oder spielst eine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte aus (wenn du eine hast). Danach würfelst du und ziehst ganz normal aus dem Gefängnis heraus.
- Während du im Gefängnis sitzt, erhältst du trotzdem von den anderen Spielern deine Miete.

FREI PARKEN

Hier passiert gar nichts. Mach einfach kurz Pause!

NUR ZU BESUCH

Wenn du hier ganz normal durch Würfeln landest, bist du nur zu Besuch.

EREIGNISFELD

- Ziehe die oberste Ereigniskarte vom Stapel, lies sie vor und führe ihre Anweisung aus.
- Wenn du die Karte gespielt hast, steckst du sie zurück unter den Stapel.
- Für jede Spielfigur gibt es eine besondere Ereigniskarte. Wenn du deine eigene ziehst, hebst du sie für deinen nächsten Zug auf, und für diesen Zug ziehst du eine neue Karte.