

DER ACTIONWÜRFEL



Mit dem Actionwürfel kannst du in deinem Zug eine bestimmte Aktion ausführen. Du musst diese Aktion vollständig ausführen, bevor der nächste Spieler würfelt - sonst ist es zu spät dafür!

Wenn du den Verband würfelst, nimm dir 2 HP von der Bank.



Denk dran:
du darfst nicht mehr als 15 HP haben!

Wenn du das Fadenkreuz würfelst, wähle einen Spieler in deiner Sichtlinie. Er muss 1 HP an die Bank zahlen. Ein Spieler ist in deiner Sichtlinie, wenn er auf der gleichen Seite des Spielplans steht wie du. Wenn du auf einem Eckfeld stehst, geht deine Sichtlinie über beide angrenzenden Seiten des Spielplans. Überprüfe, ob du vielleicht Loot Chest Items hast, mit denen du die Fadenkreuz-Aktion beeinflussen kannst.



Wenn du eine Boogie Bomb würfelst, müssen alle anderen Spieler 1 HP an die Bank zahlen und alle Mauern sind zerstört. Entferne sie vom Spielplan und lege sie zurück zum Mauern-Vorrat.



Wenn du einen Ziegelstein würfelst, ziehe und führe die Aktion des Feldes aus. Stelle dann eine Mauer aufrecht auf ein beliebiges Feld, über das du eben gegangen bist. Hier ist ein Beispiel:

Cuddle Team Leader steht auf LOS und würfelt eine 5. Sie kann also eine Mauer auf ein beliebiges der markierten Felder stellen, auch auf LOS.



Was machen Mauern?



Wenn du auf ein Feld mit einer Mauer ziehst, musst du deinen Zug dort beenden, egal wer sie dort hingestellt hat. Führe die Aktion dieses Spielfelds aus. Entferne dann die Mauer und lege sie zurück zum Mauern-Vorrat.

Wenn du auf einem Feld mit einer Mauer stehst, bist du vor dem Actionwürfel und allen Loot Chest Items geschützt.

Du kannst eine Mauer einfach entfernen, indem du auf das entsprechende Feld ziehst. Alternativ kannst du sie mit dem Actionwürfel oder einem Loot Chest Item so angreifen, wie du auch einen anderen Spieler angreifen würdest.

Hier ist ein Beispiel, wie man eine Mauer zerstört und warum es wichtig ist, welchen Würfel du zuerst verwendest.

Im Beispiel unten hat Raptor eine 5 und das Fadenkreuz gewürfelt. Wenn er zuerst zieht, muss er auf dem Feld mit der Mauer anhalten, das nur 3 Schritte entfernt ist. Dort muss er seinen Zug beenden, die Mauer entfernen und 2 HP abgeben, weil er auf einem Feld gelandet ist, das der Sturm bereits eingeholt hat. Dann kann er Cuddle Team Leader mit seinem Fadenkreuz angreifen.

Wenn er allerdings das Fadenkreuz zuerst benutzt, kann er die Mauer zerstören, seinen kompletten Wurf von 5 Schritten ziehen und die Ortskarte von Snobby Shores einsammeln.



STURMKARTEN



Wenn du auf LOS landest oder darüber hinwegziehst, wird das Auge des Sturms kleiner!

Ziehe dann am Ende deines Zuges eine Sturmkarte. Auf der Karte steht, welches Feld vom Sturm eingeholt wurde. Auf der Karte wird ein Spielfeld genannt, auf das du sie legen sollst. Falls ein Ort vom Sturm eingeholt wird, musst du die Ortskarte umdrehen und mit der Sturmseite nach oben auf das Spielfeld legen.

Wenn du auf einem Ort landest, der bereits vom Sturm eingeholt wurde, musst du so viele HP an die Bank zahlen, wie auf der Karte steht.

Wenn du auf einem anderen Feld landest, das kein Ortsfeld ist und das bereits vom Sturm eingeholt wurde, musst du 2 HP an die Bank zahlen.

Führe die Aktion eines Feldes, das der Sturm eingeholt hat, nicht aus.

Einmal gelegte Sturmkarten dürfen nicht mehr bewegt werden.

Holt der Sturm ein Feld ein, auf dem du stehst, musst du keine 2 HP bezahlen.

WAS IST, WENN ICH KEINE HP MEHR HABE?



Sobald du deinen letzten HP verloren hast, bist du aus dem Spiel! Mache Folgendes:

1. Nimm deine Spielfigur vom Spielplan.
2. Lege deine restlichen Loot Chest Items auf das Spielfeld, auf dem du deinen letzten HP verloren hast. Sie gehören dem nächsten Spieler, der dort landet oder über das Feld hinwegzieht!
3. Lege deine restlichen Ortskarten auf die entsprechenden Felder des Spielplans, mit der Sturmseite nach oben. Sie wurden vom Sturm eingeholt!

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Spieler HP hat.



Das berühmte Spiel um den großen Deal

MONOPOLY

FORTNITE

FORTNITE und FORTNITE (stilisiert) sind eingetragene Marken von Epic Games, Inc. Die Fortnite-Bilder, Story-Elemente, Figuren, charakteristischen Kostüme oder „Outfits“ und verwandten Designs © 2013-2018 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

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.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
©1935, 2018 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: +49 (0) 2921 965343.
consumerservice@hasbro.de
www.hasbro.com



www.monopoly.com



1018E6603100

Das berühmte Spiel um den großen Deal

MONOPOLY

INHALT

Spielplan
27 Skins mit Standfüßen
15 Sturmkarten
16 Ortskarten
16 Loot Chest-Karten
8 Mauerkarten
1 Zahlenwürfel
1 Actionwürfel mit Stickern
110 HP-Chips

ALTER
13+



2-7
SPIELER

E6603

FORTNITE

Spielanleitung

WAS IST ANDERS AN MONOPOLY FORTNITE?

Wer als Letzter noch im Spiel ist, gewinnt!

Bei Monopoly Fortnite geht es nicht darum, was du besitzt; es geht darum, wie lange du überleben kannst! Auch wenn du die meisten Orte besetzen kannst, geht es trotzdem nur darum, der letzte Überlebende zu sein!



HP

HP-Chips ersetzen das Geld. Du verdienst HP, indem du den Würfel wirfst, auf Lagerfeuer-Feldern landest oder Loot Chest Items einsammelst. Du verlierst HP, wenn du von einem Gegner angegriffen wirst oder wenn der Sturm dich einholt.

Spring aus dem Battle Bus ab!

In dieser Monopoly-Version startest du nicht auf LOS! Stattdessen setzen alle Spieler am Anfang des Spiels der Reihe nach ihre Spielfigur auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan. Dadurch können sich die Spieler leichter verteilen und werden nicht so schnell von einem Gegner angegriffen.

Ein Actionwürfel

Wirf ihn zusammen mit dem Zahlenwürfel. Wenn du dran bist, ziehst du UND aktivierst eine Aktion wie z. B. das Werfen einer Boogie Bomb oder das Bauen einer Mauer auf dem Spielplan, die andere Spieler auf dem Mauer-Feld stoppt.

Der Sturm kommt näher

Jedes Mal, wenn ein Spieler über LOS geht, zieht er eine Sturmkarte. Auf der Karte steht, welches Spielfeld ab sofort vom verheerenden Sturm blockiert ist.

WENN IHR ZUM ERSTEN MAL SPIELT

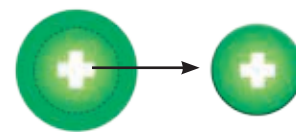
1 Drückt die Skins aus den Stanztafeln und steckt sie jeweils in einen Standfuß.



2 Drückt die Mauerkarten aus den Stanztafeln und knickt sie, so dass sie aufrecht stehen.



3 Drückt die einzelnen HP-Chips aus den Stanztafeln.



4 Klebt je einen Sticker beliebig auf die sechs Seiten des Actionwürfels.



SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt die HP-Chips in Reichweite aller Spieler ab.
- 2 Mischt die Loot Chest-Karten und die Sturmkarten getrennt voneinander. Legt sie als zwei verdeckte Stapel hier ab.
- 3 Legt die Ortskarten neben die entsprechenden Felder des Spielplans. Wenn nicht genug Platz ist, legt sie als Stapel ab und bestimmt jemanden, der dafür zuständig ist.



4 Jeder Spieler steigt in das Spiel ein mit

15 HP

Denk dran: du darfst niemals mehr als 15 HP haben. Wenn du 15 HP hast und durch eine Aktion mehr bekommen würdest, darfst du sie nicht nehmen.

5 Jeder Spieler wählt einen Skin und würfelt mit dem Zahlenwürfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl darf als Erster aussuchen, auf welchem Feld er das Spiel beginnen möchte und stellt seine Figur auf dieses Feld. Dann ist der Spieler links von ihm an der Reihe und platziert seine Spielfigur. In deinem ersten Zug führst du die Aktion deines Startfeldes nicht aus.

LOS GEHT'S!

Ziel des Spiels

Ziehe um den Spielplan, besetze Orte, battle mit deinen Gegnern und geh dem Sturm aus dem Weg. Wenn alle Spieler bis auf einen keine HP mehr haben, hat dieser Spieler gewonnen!

Wer fängt an?

Der Spieler, der seine Spielfigur als Erster gesetzt hat, beginnt. Danach ist der Spieler links von ihm an der Reihe.

Wenn du am Zug bist

- 1 Würfle mit beiden Würfeln und führe dann das Folgende in beliebiger Reihenfolge aus:
 - **Ziehe** deine Figur um die gewürfelte Anzahl Felder vor.

Auf welchem Feld bist du gelandet? Befolge die Regeln dieses Feldes. Siehe DIE FELDER DES SPIELPLANS.

- **Führe die Aktion aus** des Actionwürfels aus. Siehe DER ACTIONWÜRFEL.

- 2 Wenn du auf LOS gelandet bist oder darüber hinweggezogen, drehe am Ende deines Zuges die oberste Sturmkarte um. Das Auge des Sturms wird kleiner! Siehe STURMKARTEN.

Details der Orte

Zu jedem Zeitpunkt während deines Zuges darfst du mit den Mitspielern Ortskarten und/oder Loot Chest-Karten handeln.

DIE FELDER DES SPIELPLANS

Orte



Orte ohne Besitzer

Wenn du auf einem Ort landest, den noch kein Spieler besetzt hat und der noch nicht vom Sturm eingeholt wurde, darfst du ihn kostenlos nehmen! Du musst nichts dafür bezahlen! Nimm die Ortskarte.



Sammele Farbgruppen!

Wenn du beide Orte einer Farbgruppe besetzt hast, darfst du 2 HP kassieren, sobald du auf einem der beiden Felder landest.



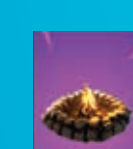
Orte, die von anderen Spielern besetzt sind

Wenn du auf einem Ort landest, den ein anderer Spieler besetzt hat, zahle die angegebene Anzahl HP an die Bank.



Orte, die der Sturm eingeholt hat

Wenn du auf einem Ort landest, der vom Sturm eingeholt wurde (siehe STURMKARTEN), zahle die Menge HP an die Bank, die auf der Sturmseite der Ortskarte zu sehen ist. Hinweis: Du musst mehr HP an einem Ort bezahlen, wenn er vom Sturm eingeholt wurde.



LOS

Wenn du auf LOS kommst oder darüber hinwegziehst, nimm dir 2 HP von der Bank. Decke am Ende deines Zuges die oberste Sturmkarte auf! Siehe STURMKARTEN.

Falls der Sturm das Spielfeld LOS eingeholt hat, kassieren die Spieler nicht mehr 2 HP, wenn sie auf LOS kommen oder darüber hinwegziehen. Sie ziehen aber weiterhin Sturmkarten.

Frei Parken

Kleine Pause! Hier passiert nichts.

Lagerfeuer

Wenn du hier landest, mach eine Pause. Nimm dir 1 HP von der Bank.

Spike Trap

Wenn du hier landest, zahle 1 HP an die Bank.

Loot Chest

Wenn du hier landest, nimm dir eine Loot Chest-Karte.

Es gibt zwei Arten von Loot Chest-Karten: diejenige, die du behältst und die bis zum Spielende für dich gelten, und diejenigen, die nur einmal ausgeführt werden.

Du darfst mehr als ein Item pro Zug benutzen, einige von ihnen lassen sich zu mächtigen Spielzügen kombinieren.

Du darfst Karten behalten, die nur einmal ausgeführt werden, bis du sie benutzen möchtest. Aber du darfst sie nur in deinem Zug ausspielen.

Nachdem du eine solche Karte ausgeführt hast, lege sie unter den Loot Chest-Kartenstapel zurück.

Wenn du zusätzliche HP bekommst, aber schon 15 HP hast, darfst du das Item behalten und später benutzen. **Denk dran: du darfst nicht mehr als 15 HP haben.**

Nur zu Besuch

Wenn du hier landest, stelle deine Spielfigur in den „Nur zu Besuch“-Bereich.

Gehe in das Gefängnis

Wenn du auf dem „Gehe in das Gefängnis“-Feld landest, mache Folgendes:

- 1 Stelle deine Spielfigur sofort ins Gefängnis. Wenn der Sturm dieses Spielfeld eingeholt hat, verlierst du 2 Kondition, kommst aber nicht ins Gefängnis. Du kannst in deinem nächsten Zug normal ziehen.
- 2 Ziehe eine Sturmkarte und decke das entsprechende Spielfeld damit ab. Kassiere keine 2 HP für das Überqueren von LOS. Dein Zug ist vorbei.

Im Gefängnis

Andere Spieler dürfen dich weiterhin angreifen, wenn du im Gefängnis bist.

Holt der Sturm das Gefängnisfeld ein, während du dort sitzt, verlierst du nicht 2 HP.

Wie komme ich aus dem Gefängnis?

Zahle vor dem Würfeln 2 HP an die Bank. Dann wirf beide Würfel und führe deinen Zug normal aus.

ODER

Würfle mit dem Zahlenwürfel. Wenn du eine 6 würfelst, kommst du aus dem Gefängnis frei! Wirf beide Würfel und führe deinen Zug normal aus. Wenn du keine 6 würfelst, ist dein Zug beendet. Wenn du das Würfeln zweimal erfolglos versucht hast, kommst du aus dem Gefängnis frei und darfst in deinem nächsten Zug die beiden Würfel normal würfeln.

Wenn der Sturm das Gefängnisfeld eingeholt hat, verlierst du keine HP mehr in jedem Zug, während du im Gefängnis sitzt. Du verlierst nur einmal 2 HP.

Sitzt du im Gefängnis, während der Sturm das Feld einholt, kommst du aus dem Gefängnis frei! Mache einen normalen Zug, wenn du wieder an der Reihe bist.