WICHTIGE BATTERIEHINWEISE

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien sollten nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEISE:

1. Wie alle kleineren Teile sind auch diese Batterien von Kindern fernzuhalten. Im Falle einer Verschluckung suchen Sie bitte sofort einen Arzt auf.
2. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und – Polungszeichen korrekt ein.
3. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
4. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
5. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
6. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
7. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schalten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein.
8. AUFLADBARE BATTERIEN: Bitte diese Batterien nicht gleichzeitig mit anderen Batteriearten verwenden. Vor dem Aufladen sind die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Die Aufladung darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

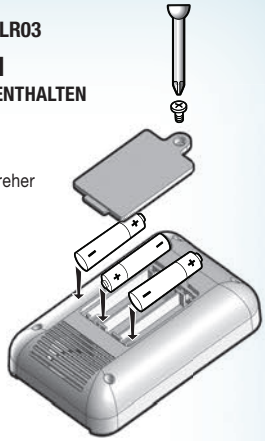
Bitte führen Sie dieses Produkt und die darin enthaltenen Batterien separat Ihrer örtlichen Entsorgungsstelle zu. Bitte nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgen.

x3 1,5V AAA/LR03

ALKALINE-BATTERIEN ERFORDERLICH NICHT ENTHALTEN

BATTERIEN EINLEGEN

Öffnen Sie das Batteriefach mit einem Kreuzschlitz-Schraubendreher (nicht enthalten). Um das Gerät **neuzustarten**, nehmen Sie die Batterien heraus und legen sie wieder ein.



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, 2015 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
Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de **www.monopoly.de**

HASBROGAMING.COM

0316 **B6677** 100 01

SPIELREGELN

ALTER 8+ | 2-4 SPIELER

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

MONOPOLY BANKING ULTRA

BRAND

DAS ZIEL DES SPIELS

KAUFEN SIE STRASSEN, TREIBEN SIE DEREN MIETEN IN DIE HÖHE UND BITTEN SIE IHRE MITSPIELER ZUR KASSE. WER DAS GRÖSSTE VERMÖGEN HAT, SOBALD EIN SPIELER BANKROTT IST, HAT GEWONNEN!

SPIELAUSSTATTUNG:

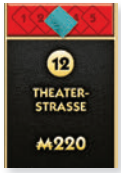
- 1 Spielplan
- 1 elektronischer Ultra-Banker
- 4 Spielfiguren (aus Plastik)
- 22 Häuser
- 49 Karten
  - 4 Bankkarten
  - 22 Besitzrechtkarten
  - 23 Ereigniskarten
- 2 Würfel

Dies bitte ZUERST lesen!

WAS IST NEU BEI MONOPOLY BANKING ULTRA?

In dieser MONOPOLY-Edition geht alles etwas schneller und bei den Spielregeln gibt es einige Änderungen.

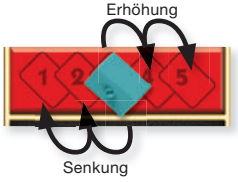
Häuser

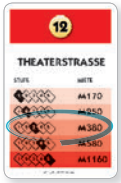


Mietstufen auf dem Spielplan

Zum Häuserbauen muss man nicht mehr darauf warten, bis man eine ganze Farbgruppe besitzt: Sobald Sie eine Straße kaufen, erhalten Sie dazu gratis ein Haus.

Die Straßenfelder auf dem Spielplan zeigen jeweils 5 Felder für die 5 Mietstufen. Stellen Sie das Haus zuerst auf Feld 1: dies ist die aktuelle Stufe.





Mietstufen auf den Besitzrechtkarten

Jedes Mal, wenn ein Spieler auf Ihrer Straße landet, zahlt er ihnen dafür Miete UND Ihre Miete steigt um eine Stufe an.

Sollten Sie auf Ihren eigenen Straßen landen, steigt die Miete ebenfalls um eine Stufe.

Verrücken Sie Ihr Haus bei jeder Mieterhöhung oder -senkung um ein Feld. Auf jeder Straße darf immer nur <u>ein</u> Haus stehen.

Die Miete kann maximal auf Stufe 5 steigen und darf niemals unter Stufe 1 sinken. (Ausnahme: Eine Straße wird wegen Schulden an die Bank zurückgegeben. Dann steht die Straße wieder zum Verkauf und die Miete beginnt bei Stufe 1.)

Die Mietbeträge der jeweiligen Stufen stehen auf den Besitzrechtkarten.

Straße Nr. 16 steht auf Mietstufe 2, sie gehört dem Flugzeug, und die Miete beträgt M280

Wenn Sie nicht mehr wissen, wo Ihr Haus stand, können Sie die aktuelle Stufe einer Straße ganz leicht feststellen:

- Checken Sie die Besitzrechtkarte (siehe Seite 5).
- Drücken Sie danach unbedingt die Taste ✖, denn sonst glaubt der Banker, Sie möchten die Straße kaufen oder Miete zahlen.
  Wenn Sie nicht auf ✖ drücken, kehrt der Banker automatisch ins Home-Display zurück.

Der Spielplan

Auf dem Spielplan finden Sie die klassischen MONOPOLY-**Straßen**, aber es gibt keine Bahnhöfe und Versorgungswerke, und die üblichen Ereignis- und Gemeinschaftsfelder haben sich in Ereignis- und Springerfelder verwandelt.

Auf einem **Ereignisfeld** ziehen Sie eine Ereigniskarte: Sie kann Ihre Miete erhöhen oder senken, Ihnen Geld geben oder wegnehmen oder Sie ins Gefängnis schicken.

Auf einem **Springerfeld** können Sie den gezeigten Betrag an die Bank zahlen und dann auf eine beliebige Straße springen, um sie zu kaufen oder ihre Miete zu erhöhen.

Hinweis: In dieser Edition dürfen die Straßen nicht zwischen den Spielern gehandelt werden. Um aber das Sammeln von Farbgruppen zu erleichtern, können Sie die gewünschten Straßen über die Springerfelder erreichen.

Zum Thema “Geld”

Sie haben vermutlich bemerkt, dass es in diesem Spiel **kein Bargeld** gibt. Der elektronische Banker erledigt alle Ihre Buchungen – schnell und einfach!

- Mit der Bankkarte speichert der Banker Ihr Vermögen (Geld und Straßen).
- Mit den Besitzrechtkarten verfolgt der Banker, welche Straßen Ihnen gehören und auf welchen Mietstufen sie stehen.
- Über die Ereigniskarten weiß der Banker, was sich in Ihrer Nachbarschaft abspielt.
- Wenn eine Karte im Banker korrekt “gecheckt” wird, hören Sie dazu ein Geräusch. Sollten Sie *kein* Geräusch hören, hat das Checken nicht geklappt.

VIEL SPASS!

Beim Spielen ist alles nur halb so schwierig, wie es sich hier vielleicht anhört. Fahren Sie jetzt mit den Kapiteln SPIEL AUFBAUEN und SPIELEN fort, und dann geht’s auch schon los!

Lesen Sie einfach während des Spielens nach, was Sie auf den Feldern des Spielplans zu tun haben.

Ab Seite 14 erfahren Sie, was die Zahlen und Symbole im Banker-Display zu bedeuten haben.

SPIEL AUFBAUEN!

Der elektronische Ultra-Banker

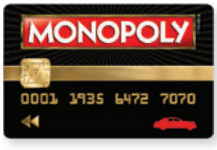
- Legen Sie die Batterien in den Banker (siehe Rückseite dieser Spielregeln). Drücken Sie dann auf irgendeine Taste, um ihn einzuschalten.
- Um das Gerät neuzustarten, halten Sie die Taste ✖ ca. 5 Sekunden lang gedrückt. Drücken Sie danach auf irgendeine Taste, um den Banker einzuschalten und ein neues Spiel zu beginnen.

Lesen Sie die nächsten Punkte allen Spielern vor:

1. Legen Sie die Ereigniskarten verdeckt hier hin.

2. Sortieren Sie die Besitzrechtkarten nach den Farbgruppen.

3. Stellen Sie die Häuser neben den Besitzrechtkarten bereit.



4. Jeder Spieler erhält:
   1 Spielfigur und die dazugehörige Bankkarte.
5. Stellen Sie alle Spielfiguren auf das LOS-Feld.
6. Der Banker wird in die Mitte des Spielplans gestellt.
7. Jeder Spieler checkt seine Karte im Banker.
8. Wenn Sie startklar sind, drücken Sie auf ✔.
   Ihre Bankkarte enthält automatisch das Startkapital von ₥1500.

SO CHECKEN SIE DIE KARTEN

Legen Sie die Karte einen Moment lang auf das Lesefach des Bankers, und zwar flach mit dem Barcode nach unten.

- Die Karte muss das Lesefach komplett bedecken.
- Wenn das Checken funktioniert hat, hören Sie zur Bestätigung einen Sound. Sollten Sie nichts hören, legen Sie die Karte nochmal auf das Lesefach.

Details zum Banker gibt es ab Seite 14.

WICHTIG! Wie man eine Transaktion rückgängig macht, erfahren Sie auf Seite 12.

ULTRAWICHTIG! Setzen Sie den Banker niemals direktem Sonnenlicht oder greller Beleuchtung aus.

SPIELEN!

Wie gewinnt man?

- Kaufen Sie Straßen! Ihre Straßen werden am Ende des Spiels in Ihr Vermögen gerechnet.
- Wenn ein Spieler Bankrott macht, sollten Sie das meiste Geld und die meisten Straßen besitzen, denn dann ist das Spiel zu Ende.
- Der elektronische Banker ermittelt das Vermögen der Spieler und zeigt im Display den Sieger an.

So wird gespielt!

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

Wenn Sie am Zug sind:

1. **Werfen Sie beide Würfel.**
2. **Ziehen Sie mir Ihrer Spielfigur** im Uhrzeigersinn um entsprechend viele Felder weiter.
3. **Wo sind Sie gelandet?**
   Sehen Sie unter DIE FELDER AUF DEM SPIELPLAN nach, was Sie auf den verschiedenen Feldern zu tun haben.

Sie haben einen Pasch gewürfelt?
Machen Sie Ihren Zug, würfeln Sie dann nochmal und machen Sie einen weiteren Zug.

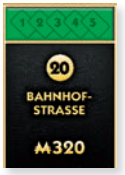
Achtung! Wenn Sie drei Mal nacheinander einen Pasch werfen, müssen Sie sofort ins Gefängnis und Ihr Zug ist vorbei!

4. **Ihr Zug ist beendet** und der nächste Spieler kommt dran.

SPIELEN SIE LOS!

Jetzt wissen Sie erst mal genug, um anzufangen. Wenn Sie unterwegs etwas Neuem begegnen, schauen Sie einfach hier nach.

DIE FELDER AUF DEM SPIELPLAN



Freie Straßen (ohne Haus)

Wenn Sie auf einer Straße landen, die noch niemandem gehört, müssen Sie sie kaufen oder sofort versteigern lassen.

1 Straße kaufen

- Checken Sie die Besitzrechtkarte im Banker.
- Checken Sie Ihre Bankkarte, um die Straße zu kaufen.
  Auf dem Spielplan sehen Sie, wie viel eine Straße kostet.
  Der Banker zieht den Betrag von Ihrem Konto ab und: *Ka-tsching*! – sie gehört Ihnen.
- Stellen Sie ein Haus auf das Feld 1 der Straße.
  Jedes Mal, wenn jemand auf Ihrer Straße landet, wird die Miete um eine Stufe erhöht.

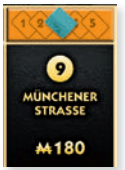
- Legen Sie die Besitzrechtkarte vor sich hin.

2 Straße versteigern

Näheres hierzu siehe Seite 13.

Komplette Farbgruppe = mehr Miete
Es lohnt sich, ganze Farbgruppen zu sammeln. Sobald Sie die letzte Straße einer Gruppe erwerben, steigt bei allen Straßen dieser Gruppe die Miete:
Wenn sich zwei oder mehr Spieler die Gruppe teilen, steigt die Miete um eine Stufe.
Wenn ein Spieler alle Straßen einer Gruppe besitzt, steigt die Miete sogar um zwei Stufen!
Dran denken: Die Häuser auf den Straßen müssen immer auf der aktuellen Mietstufe stehen.
Diesen Bonus gibt es nur, wenn die Farbgruppe zum ersten Mal vervollständigt wird.
Um die Mietstufe zu erfahren, checken Sie die Besitzrechtkarte im Banker.
Drücken Sie danach immer auf ✖, damit das Spiel weitergehen kann.

Weiter geht's mit den verkauften Straßen!



Verkaufte Straßen (mit Haus)

1 **Wenn die Straße einem anderen Spieler gehört, schulden Sie ihm Miete.**

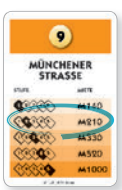
- Checken Sie die Besitzrechtkarte.
- Checken Sie Ihre Bankkarte.
  Der korrekte Mietbetrag wird von Ihrem Konto abgezogen und dem Besitzer der Straße gutgeschrieben.
  Der Banker zeigt danach die neue Mietstufe der Straße an.

- Rücken Sie das Haus der Straße um ein Feld weiter. Die Miete steigt jedes Mal, wenn ein Spieler auf der Straße landet.

Hubschrauber schuldet M200

Kein Geld mehr?

Der Banker lässt es Sie wissen, wenn Sie nicht mehr genug Geld haben, um etwas zu bezahlen. In diesem Fall begleichen Sie Ihre Schulden mit Ihren Straßen. Näheres hierzu erfahren Sie auf Seite 11.



Die Miete der Stufe 2 auf der Münchener Straße beträgt M210

2 **Wenn die Straße Ihnen selbst gehört, steigt die Miete,** aber Sie müssen das dem Banker sagen:

- Checken Sie die Besitzrechtkarte.
- Checken Sie Ihre Bankkarte.
  Der Banker zeigt die neue Mietstufe der Straße an.
- Rücken Sie das Haus der Straße um ein Feld weiter. Die Miete steigt jedes Mal, wenn ein Spieler auf der Straße landet.

Straße 16 gehört dem Flugzeug und steht auf Stufe 2 bei M280 Miete

Wenn Sie die Mietstufe nicht mehr wissen, prüfen Sie sie einfach im Banker nach:

- Checken Sie die Besitzrechtkarte.
- Sie müssen danach auf ✖ drücken, denn sonst glaubt der Banker, Sie wollen die Straße kaufen oder Miete zahlen.
  Wenn Sie nicht innerhalb von 10 Sekunden auf ✖ drücken, kehrt der Banker ins Home-Display zurück.

Ereignis

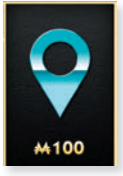
Auf einem Ereignisfeld ziehen Sie die oberste Karte vom Stapel und lesen sie laut vor.

- Checken Sie die Ereigniskarte im Banker und führen Sie ihre Anweisungen aus.
- Wenn Sie “irgendeine Straße” checken sollen, ist damit die Besitzrechtkarte irgendeiner Straße gemeint, und nicht zwangsläufig eine von Ihnen.
- Wenn Sie die Anweisung nicht ausführen können, tun Sie einfach gar nichts.
- Stecken Sie die gespielten Ereigniskarten zurück unter den Stapel.
- Wenn Sie durch eine Ereigniskarte auf ein anderes Feld springen sollen, gehen Sie dabei **nicht** über LOS.

Einige Ereignisse betreffen auch Ihre Nachbarn! Damit sind die Straßen neben Ihren eigenen gemeint – auch wenn dazwischen eine Ecke oder ein Ereignis- oder Springerfeld liegt. Allerdings beeinflussen die Ereignisse nur verkaufte Straßen: Sind die benachbarten Straßen noch frei, gilt das Ereignis nur für die gecheckte Straße.

Beispiel: Die Nachbarn der Poststraße (Nr. 5) sind Elisenstraße (Nr. 4) und Seestraße (Nr. 6), aber nur wenn sie verkauft sind!

Dran denken: Sie können auch Ihr eigener Nachbar sein!



Springer

Auf einem Springerfeld können Sie für ₥100 auf eine beliebige Straße springen. Diese Straße dürfen Sie dann kaufen oder ihre Miete erhöhen, falls Ihnen die Straße schon gehört. Wenn Sie nicht springen wollen, bleiben Sie einfach auf dem Feld stehen und warten auf Ihren nächsten Zug.

1. Zum Springen drücken Sie so oft auf ₥, bis Sie das Springer-Symbol sehen.
2. Checken Sie Ihre Bankkarte, um die ₥100 zu bezahlen.
3. Stellen Sie Ihre Spielfigur auf die gewünschte Straße.
4. Checken Sie die Besitzrechtkarte dieser Straße.
5. Checken Sie noch einmal Ihre Bankkarte:
   Wenn Sie die Straße kaufen, stellen Sie ein Haus auf die Stufe 1.
   Wenn Ihnen die Straße schon gehört, wird jetzt die Miete erhöht. Rücken Sie das Haus um eine Stufe weiter.

Hinweis: Wenn Sie beim Springen über LOS kommen, erhalten Sie **kein** Gehalt!

Weiter geht’s mit den anderen Feldern des Spielplans!

LOS

Wenn Sie über LOS gehen oder darauf landen, erhalten Sie von der Bank ₥200 Gehalt. Drücken Sie auf bis der Pfeil ← erscheint. Checken Sie Ihre Bankkarte, um das Gehalt zu kassieren.

Frei parken

Hier passiert gar nichts: Machen Sie bis zum nächsten Zug einfach Pause.

Nur zu Besuch

Keine Panik: Wenn Sie hier landen, stellen Sie Ihre Spielfigur auf den “Nur zu Besuch”-Bereich und ziehen in der nächsten Runde ganz normal weiter.

Gehen Sie in das Gefängnis

Stellen Sie Ihre Spielfigur sofort auf das “Im Gefängnis”-Feld. Gehen Sie nicht über LOS. Ziehen Sie nicht ₥200 ein. Ihr Zug ist damit beendet.

Während Sie im Gefängnis schmoren, erhalten Sie **keine** Miete* und Sie können **nicht** an Auktionen teilnehmen.

* Im Gefängnis dürfen Sie keine Ihrer Besitzrechtkarten checken: Sie erhalten keine Mieterhöhungen, wenn jemand auf Ihren Straßen landet. Ihre Straßen können nur von den Ereignissen anderer Spieler betroffen werden.

“Wie komme ich aus dem Gefängnis raus?”
Dafür gibt es 2 Möglichkeiten:

1. **Zahlen Sie ₥100** am Anfang Ihres nächsten Zugs. Drücken Sie auf bis erscheint, und checken Sie Ihre Bankkarte. Klink! Sie sind frei, dürfen würfeln und einen ganz normalen Zug machen.
2. **Würfeln Sie einen Pasch**, wenn Sie das nächste Mal am Zug sind. Gelingt es Ihnen, sind Sie sofort frei! Ziehen Sie mit dem Pasch auf dem Gefängnis heraus und machen Sie einen ganz normalen Zug. Danach ist der nächste Spieler dran. Sie dürfen 3 Runden lang versuchen, einen Pasch zu würfeln. Schaffen Sie es auch beim dritten Mal nicht, kaufen Sie sich wie oben beschrieben für **₥100** frei und ziehen mit Ihrem letzten Paschversuch aus dem Gefängnis heraus. Was passiert, wenn Sie für das Freikaufen nicht mehr genug Geld haben, erfahren Sie auf der nächsten Seite.

Hubschrauber schuldet ₥200

“Was ist, wenn ich kein Geld mehr habe?”

1. Der Banker errechnet automatisch, ob Sie noch genug Geld für Ihre Schulden haben. Checken Sie dafür einfach Ihre Bankkarte.

2. Zunächst bezahlt der Banker mit Ihrem übrigen Geld, und dann stottern Sie den Rest mit Ihren Straßen ab.

3. Der Wert einer Straße ist der Kaufpreis, der auf dem Spielplan steht. Entscheiden Sie selbst, welche Straßen Sie flüssig machen wollen.

   Schulden bei einem anderen Spieler:

   - Checken Sie Ihre ausgewählten Besitzrechtkarten, bis Ihre Schulden beglichen sind.
   - Lassen Sie das Haus auf der aktuellen Stufe der Straße stehen, und geben Sie dem anderen Spieler die Besitzrechtkarte.

   Schulden bei der Bank:

   - Checken Sie Ihre ausgewählten Besitzrechtkarten, bis Ihre Schulden beglichen sind.
   - Entfernen Sie das Haus von der Straße, und geben Sie die Besitzrechtkarte an die Bank zurück. Diese Straße ist nun wieder frei und kann von anderen Spielern gekauft werden, wenn sie darauf landen oder dorthin springen.

4. Das Wechselgeld, das durch den Verkauf der Straßen entsteht, wird automatisch auf Ihr Konto gebucht.

5. Sollten Sie selbst durch den Verkauf Ihrer Straßen nicht genug Geld aufbringen, um Ihre Schulden zu begleichen, sind Sie BANKROTT und das SPIEL IST VORBEI!

GEWINNEN!

- Der Gewinner ist der Spieler mit dem größten Gesamtvermögen (Geld & Straßen), nachdem das Spiel durch das Ausscheiden eines anderen Spielers geendet hat.
- Der Banker errechnet automatisch den Endstand der einzelnen Spieler, indem er den Wert ihrer Straßen (zum Kaufpreis) zu ihrem aktuellen Barvermögen addiert.
- Im Display des Bankers werden die Endstände angezeigt, und der Gewinner wird gefeiert!

Hinweis: Wenn der ausscheidende Spieler noch Schulden bei einem Mitspieler hat, wird dieser Betrag von der Bank übernommen und in das Endergebnis gerechnet.

Unentschieden?

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige, der auf dem Spielplan die wertvollere Straße besitzt (gemessen am Kaufpreis). Beispiel: Besitzt ein Spieler eine dunkelblaue Straße, besiegt er damit einen Spieler, dessen wertvollste Straße eine grüne ist.

LETZTEN VORGANG UMKEHREN

Die folgenden Buchungen können rückgängig gemacht werden:

- Zahlung einer Miete
- Kauf einer Straße
- Gehaltszahlung, nachdem man über LOS gegangen ist
- Freikaufen aus dem Gefängnis
- Gebühr für ein Springerfeld

So gehen Sie vor: Im Home-Display halten Sie die Tasten ✔ und ca. 5 Sekunden lang gedrückt. Sie hören einen Bestätigungston, und die betroffenen Daten (Kontostand und/oder Besitzer einer Straße) werden geändert.

Achtung:

- Die Vorgänge einer **Ereigniskarte** können **nicht** rückgängig gemacht werden.
- Es kann immer **nur die letzte Buchung** rückgängig gemacht werden.
- Wenn Sie **ins Minus geraten** sind, können Sie die **letzte Buchung nicht** rückgängig machen.

Auktionen

Wenn ein Spieler auf einer freien Straße landet und sie nicht zum Preis auf dem Spielplan kaufen möchte, muss sie sofort versteigert werden. Jeder Spieler darf mitbieten, auch der Spieler, der auf der Straße gelandet war.

Dran denken: Wer im Gefängnis sitzt, nimmt nicht an Auktionen teil!

Und so wird versteigert:

1. Prüfen Sie Ihren Kontostand nach.
2. Checken Sie die Besitzrechtkarte der Straße, die versteigert wird.
3. Drücken Sie auf bis zum Versteigerungssymbol .

   Das müssen Sie wissen:
   - Die Auktion läuft auf Zeit, also müssen Sie schnell sein.
   - Um zu bieten, drücken Sie auf .
     Mit jedem Drücken auf erhöht sich das Gebot um ₳20.
     Rufen Sie Ihr Gebot laut aus, wenn Sie auf die Taste drücken.
   - Wer das letzte Gebot abgibt, wenn die Zeit abläuft, muss die Straße zu dem im Display gezeigten Preis kaufen.

4. Alle bereit? Drücken Sie auf und die Auktion startet automatisch. Bieten Sie!
5. Nach der Auktion checkt der Höchstbietende seine Bankkarte, um die Straße zu kaufen.
6. Legen Sie die Besitzrechtkarte vor sich hin, und stellen Sie auf die Straße ein Haus.

“Was passiert, wenn niemand die Straße kaufen will?”
Das ist okay. Drücken Sie einfach auf , um das Spiel fortzusetzen.

“Und wenn die Zeit ablief, bevor jemand bieten konnte?”
Checken Sie die Besitzrechtkarte nochmal, und starten Sie eine neue Auktion.

DAS BANKER-DISPLAY

Wie man eine Buchung rückgängig macht, erfahren Sie auf Seite 12.

Start

Das Start-Display zeigt (in dieser Beispielrunde) drei Spieler, die alle ihre Bankkarten gecheckt und das Startkapital von ₩1500 erhalten haben.

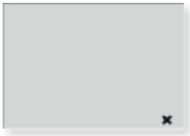
Freie Straße

Die Schillerstraße (Straße Nr. 16) kostet ₩260.

Verkaufte Straße

Das Flugzeug besitzt die Schillerstraße. Die Miete steht auf Stufe 2, also beträgt sie ₩280.

Zurück



Sobald Sie das ✖ sehen, drücken Sie auf ✖, um in das Home-Display zurückzukehren.
Hinweis: Dieser Schritt kann nicht benutzt werden, um Buchungen rückgängig zu machen.

Home-Display

Das Home-Display zeigt alle teilnehmenden Spieler und deren aktuelle Kontostände.

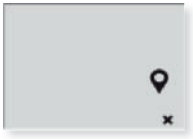
Farbgruppe-Mietsteigerung

Die gelbe Straßengruppe ist komplett verkauft und gehört zwei oder mehr Spielern. Die Schillerstraße (zuletzt verkauft) steht auf Stufe 2, die Lessingstraße auf 3 und die Goethestraße auf 4 – siehe Seite 7.

LOS

Wer auf LOS landet oder darüberzieht, erhält ₩200 Gehalt – siehe Seite 10.

Springerfeld



Hier zahlen Sie ₩100 und springen auf eine beliebige Straße – siehe Seite 9.

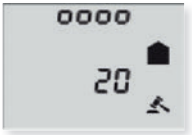
Gefängnis

Hier kaufen Sie sich für ₩100 aus dem Gefängnis frei – siehe Seite 10.

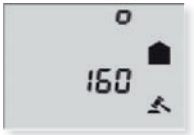
Auktionen

1.

Das Start-Display bei Auktionen zeigt alle Spieler mit ihren Kontoständen.

2. 

Während der Auktion zählt der Countdown hörbar und am oberen Rand sichtbar von 4 zurück auf 1.

3. 

Der Countdown läuft ab. Die Straße wird gleich für ₩160 verkauft – siehe Seite 13.

Im Minus

Der Hubschrauber schuldet ₩200 mehr als er hat. Er muss jetzt entscheiden, mit welchen seiner Straßen er die Schulden ausgleichen kann.

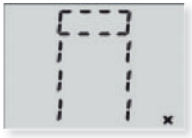
Sieger

Das Auto gewinnt mit ₩9520, nachdem das Schiff pleite gegangen ist.

Bankkarte erforderlich

Dies ist die letzte von drei Roll-Displays.

Besitzrechtkarte erforderlich



Dies ist die letzte von drei Roll-Displays.

Wenn Sie diese Displays sehen und der Banker mehrmals piept, wartet er auf eine Karte, um eine Buchung durchzuführen. Checken Sie schnell die verlangte Karte, denn sonst kehrt der Banker in das Home-Display zurück, ohne die Buchung durchzuführen.

Pausenmodus

Wenn am Banker für ca. 5 Minuten keine Taste gedrückt wird, wechselt er in den Pausenmodus. Zum Aufwecken drücken Sie auf irgendeine Taste. Der Banker fährt dann mit dem letzten Spielstand vor der Pause fort.

Neues Spiel / Reset

Um den Banker auszuschalten, halten Sie die Taste ✖ ca. 5 Sekunden lang gedrückt. Um danach ein neues Spiel zu starten, drücken Sie auf irgendeine Taste.

Lautstärke

Um zum Lautstärkeregler zu gelangen, halten Sie die Tasten ✔ und ✖ gleichzeitig gedrückt. Blättern Sie mit ✔ oder ✖ nach oben bzw. unten durch die 4 Lautstärkestufen. Zum Bestätigen der gewünschten Stufe drücken Sie auf ₩.