

SCHNELLSPIEL-REGELN

Wenn Sie mit MONOPOLY vertraut sind, dann können Sie jetzt mit den Schnellspiel-Regeln eine kürzere Runde spielen.

1. Während der Vorbereitung des Spiels mischt der Bankhalter die Besitzrechtkarten durch und teilt an jeden Spieler 2 Karten aus (wenn er selbst mitspielt, erhält er natürlich auch zwei Karten). Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Danach fängt das Spiel ganz normal an.
2. In dieser Variante müssen Sie nur 3 Apartments auf einer vollständigen Farbgruppe bauen, bevor ein Hotel errichtet werden darf. Die Mietbeträge für Apartments und Hotels bleiben gleich. Wird ein Hotel verkauft, so nur zum halben Preis, der hier ein Apartment weniger beträgt.
3. Sobald der zweite Spieler bankrott ist, ist das Spiel zu Ende. Der Bankhalter rechnet mit Hilfe des Kartenlesers die folgenden Posten jedes Spielers zusammen:
 - Restguthaben der Bankkarte;
 - ihre Grundstücke, Medien- und Verkehrszentren mit dem Wert, der auf dem Spielbrett angegeben ist;
 - alle beliehenen Grundstücke zum halben Preis;
 - Apartments zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis; plus
 - Hotels zu ihrem ursprünglichen Kaufpreis (mit dem Wert der beim Hotelkauf zurückgegebenen 3 Apartments).

Der reichste Spieler hat gewonnen!

MONOPOLY AUF ZEIT

Alternativ können Sie vorher vereinbaren, nach welcher Zeit das Spiel beendet ist. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der nach Ablauf der ausgemachten Zeit das größte Vermögen angehäuft hat.

© 2005 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
Auhofstraße 190, 1130 Wien. Tel. 01 8799 780.

www.hasbro.de www.monopoly.de



050500114100



ZIEL DES SPIELS

Als einziger Spieler dem Bankrott zu entgehen und MONOPOLY als reichster Spieler zu beenden.

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielbrett, 1 Bankkartenleser, 6 Spielfiguren aus Zink, 28 Besitzrechtkarten, 16 Ereigniskarten, 16 Gemeinschaftskarten, 6 MONOPOLY-Bankkarten, 32 Apartments, 12 Hotels, und 2 Würfel.

Hinweis: Die enthaltenen Spielfiguren sind aus Metall gefertigt. Aufgrund der weichen Beschaffenheit des Materials können sich die Figuren verbiegen. Sollte dies geschehen, biegen Sie sie bitte vorsichtig in ihre ursprüngliche Form zurück.



Nehmen Sie
Hypotheken auf.
Siehe Seite 12.

Ziehen Sie eine
Gemeinschaftskarte.
Siehe Seite 13.

Zahlen Sie Miete auf den
Grundstücken Ihrer Mitspieler.
Siehe Seite 9.

Bankkartenleser
und Bankkarten.
Siehe Seite 6 bis 8.

Bebauen Sie
Ihre Grundstücke.
Siehe Seite 10 & 11.

Gehen Sie in
das Gefängnis.
Siehe Seite 14.

Ziehen Sie eine
Ereigniskarte.
Siehe Seite 13.

Ziehen Sie € 2 Mio. ein,
wenn Sie über LOS gehen.
Siehe Seite 7 & 13.

INHALT

DER BANKHALTER	5
DER SPIELABLAUF	5
DER BANKKARTENLESER	6

IM EINZELNEN

GRUNDSTÜCKE KAUFEN	9
AUKTIONEN	9
MIETE ZAHLEN	9
MEDIENZENTREN	10
VERKEHRSZENTREN	10
APARTMENTS BAUEN	10
HOTELS BAUEN	11
MANGEL AN GEBÄUDEN	11
GELDMANGEL	11
GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN	11
HYPOTHEKEN	12
BANKROTT	12
EREIGNIS- UND GEMEINSCHAFTSFELDER	13
FREI PARKEN	13
IN EINEM ZUG ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN ...	13
DAS GEFÄNGNIS	14
BATTERIEHINWEISE	15
SCHNELLSPIEL-REGELN	16
MONOPOLY AUF ZEIT	16

DER BANKHALTER

Die Spieler wählen einen Bankhalter. Bei mehr als fünf Spielern kann der Bankhalter wählen, ob er mitspielt oder nur als Bankhalter fungiert. Der Bankhalter hat diese Aufgaben:



Bankkartenleser
bedienen



Besitzrechtkarten
verwalten



Apartments und
Hotels verwalten



Auktionen
durchführen

DER SPIELABLAUF

1. Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurfergebnis beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
2. Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter – um die Summe beider Würfel. Es können zwei oder mehr Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:
 - das Grundstück kaufen (sofern es noch keinem anderen Spieler gehört – *siehe Seite 9*);
 - den Bankhalter auffordern, das Grundstück zu versteigern (falls Sie es nicht kaufen möchten – *siehe Seite 9*);
 - Miete bezahlen (falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt – *siehe Seite 9*);
 - Steuern bezahlen;
 - eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen – *siehe Seite 13*;
 - ins Gefängnis gehen – *siehe Seite 14*.
3. Sobald Sie eine komplette Farbgruppe besitzen, können Sie auf den Grundstücken dieser Gruppe Apartments und Hotels bauen.
4. Wenn Sie kein Bargeld mehr haben, können Sie auf Ihre Grundstücke Hypotheken aufnehmen oder sie an Ihre Gläubiger verkaufen. Sollten Sie danach trotzdem nicht genug Geld haben, um fällige Mieten, Steuern oder Rechnungen zu bezahlen, sind Sie bankrott und scheiden aus dem Spiel aus.
5. Das Verleihen von Geld zwischen den Spielern ist nicht erlaubt. Stattdessen dürfen Sie einem Spieler, dem Sie Geld schulden, eines oder mehrere Ihrer Grundstücke übertragen.
6. Wenn Sie einen Pasch werfen (d.h. beide Würfel gleiche Augenzahl), ziehen Sie ganz normal weiter und dürfen dann noch einmal würfeln. Sollten Sie allerdings in einem Zug dreimal einen Pasch werfen, müssen Sie ins Gefängnis.
7. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler hat gewonnen!

DER BANKKARTENLESER

Das Display des Bankkartenlesers kann nur maximal 5 Zeichen anzeigen. Der Betrag von 100.000 wird also als „100K“ (K = Kilo bzw. Tausend) und 1.000.000 als „1M“ (M = Million) angezeigt. Wenn Sie während des Spiels Ihre Beträge in das Gerät eintippen, folgen Sie den zuvor genannten Beispielen mit Hilfe der Tasten M und K.

M	Million
	Über LOS gehen: Der Bankhalter steckt Ihre Karte in den linken Schlitz des Kartenlesers und drückt ←, um Ihr Konto um € 2 Millionen aufzustocken.
K	Tausend
	Abbruch/löschen: Um ein neues Spiel zu beginnen, drücken und halten Sie diese Taste, bis Sie ein Bestätigungssignal hören. Danach ist das Startkapital jedes Spielers auf € 15 Millionen zurückgesetzt.
.	Dezimalpunkt/Lautstärkeregler
	Geld gutschreiben („Haben“)
	Geld abbuchen („Soll“)

Batterien

Wie Sie die Batterien in das Gerät einlegen bzw. daraus entfernen, erfahren Sie auf Seite 15.

Kartenleser vorbereiten

Drücken Sie auf dem Kartenleser eine beliebige Taste oder schieben Sie eine Karte ein. Das Startkapital jedes Spielers beträgt € 15 Millionen. Sobald eine Karte in das Gerät gesteckt wird, wird die dazugehörige Kartennummer und der aktuelle Kontostand des Spielers angezeigt.



GELD GUTSCHREIBEN („HABEN“)

In diesen Situationen erhalten Sie Gutschriften:

- über LOS gehen und Gehalt kassieren;
- Miete kassieren;
- Ereignis- und Gemeinschaftskarten;
- Apartments und Hotels verkaufen;
- Hypotheken aufnehmen;
- ein Mitspieler macht Bankrott.



GELD ABBUCHEN („SOLL“)

In diesen Situationen wird von Ihrem Konto Geld abgebucht:

- Miete zahlen;
- Besitztümer kaufen;
- Steuern zahlen;
- Ereignis- und Gemeinschaftskarten;
- Apartments und Hotels kaufen;
- Hypotheken auflösen;
- sich aus dem Gefängnis freikaufen;
- Schulden bei einem Mitspieler ausgleichen.



Diese Beträge lassen Sie über den Bankhalter abbuchen:

- Ereignis- und Gemeinschaftskarten;
- Besitztümer, Apartments und Hotels kaufen;
- Steuern zahlen;
- Hypotheken auflösen;
- sich aus dem Gefängnis freikaufen.

Der Bankhalter steckt Ihre Karte in den rechten Schlitz des Kartenlesers. Danach tippt er den Betrag ein, den Sie bezahlen müssen. Sobald der Betrag von Ihrem Konto abgebucht wurde, wird die Karte wieder aus dem Gerät genommen.



In diesen Situationen erhalten Sie von einem Mitspieler Geld bzw. Sie zahlen ihm Geld:

- Miete
- Bankrott
- Besitztümer verkaufen.

Der Bankhalter steckt die Karte des Spielers, der Geld **bezahlt** muss, in den **rechten** Schlitz des Geräts und die Karte des Spielers, der das Geld **erhält**, in den **linken** Schlitz des Geräts. Der aktuelle Kontostand des zahlenden Spielers wird angezeigt. Danach tippt der Bankhalter den geschuldeten Betrag ein. Der Kontostand des zahlenden Spielers sinkt. Sobald das Geld überwiesen wurde, steigt der Kontostand des Empfängers, und der Bankhalter nimmt beide Karten aus dem Gerät.

Spielunterbrechung

Wenn der Kartenleser ca. 1 Minute lang nicht benutzt wird, schaltet er sich automatisch aus. Drücken Sie eine beliebige Taste, um ihn wieder zu aktivieren. Die Kontostände sind im Gerät gespeichert. Sie können also problemlos im Spiel eine Pause machen und später mit denselben Kontoständen wie vorher weiterspielen.

Tipps für den Bankhalter

1. Stecken Sie die Bankkarten immer in Pfeilrichtung in das Lesegerät.
2. Sollten Sie nach dem Einschieben aus dem Gerät kein Bestätigungssignal hören, prüfen Sie nach, ob Sie die Karte richtig herum eingesteckt haben.
3. Wenn Sie einen falschen Betrag eingeben, drücken Sie die Taste C und tippen den richtigen Betrag ein. Sie können einen Fehler nur korrigieren, solange die Karte noch im Gerät steckt.
4. Sie können in das Gerät nur Beträge zwischen € 10K und € 20M eintippen.
5. Der Dezimalpunkt gilt hier als Komma (z.B. bei 2,5 Millionen).
6. Um die Lautstärke des Geräts einzustellen, nehmen Sie alle Karten aus dem Leser und drücken die Taste mit dem Dezimalpunkt.

IM EINZELNEN

GRUNDSTÜCKE KAUFEN

Es gibt drei verschiedene Arten von Besitztümern, die gekauft werden können:

Landen Sie mit Ihrer Spielfigur auf einem unverkauften Grundstück, so haben Sie die erste Chance, das Grundstück zu kaufen. Wenn Sie kaufen wollen, zahlen Sie den auf der Karte aufgedruckten Preis an die Bank. Dafür erhalten Sie die Besitzrechtkarte, die Sie offen vor sich ablegen müssen. Wenn Sie das Grundstück nicht kaufen, versteigert der Bankhalter die Karte (siehe **Auktionen**).



1. Grundstücke 2. Verkehrszentren 3. Medienzentren

Das Grundstück ermöglicht es dem Eigentümer, von allen „Mietern“, die auf diesem Grundstück landen, Miete zu kassieren. Es ist von Vorteil, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe hat (sozusagen ein „Monopol“), da er diese Grundstücke mit Apartments und Hotels bebauen darf, wofür er mehr Miete erhält.

AUKTIONEN

Wenn Sie ein Grundstück nicht kaufen möchten, versteigert der Bankhalter die Karte. Jeder kann mitsteigen – auch der Spieler, der den normalen Kauf abgelehnt hat. Die Versteigerung beginnt mit dem (beliebigen) Betrag, den irgendein Spieler zu zahlen bereit ist. Der Meistbietende zahlt dann den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält die Besitzrechtkarte.



MIETE ZAHLEN

Erreichen Sie mit Ihrer Spielfigur ein Grundstück, das bereits verkauft ist, müssen Sie an den Eigentümer Miete für das Anhalten hier bezahlen. Der Spieler, dem das Grundstück gehört, muss die Miete verlangen – und zwar bevor der nächste Spieler gewürfelt hat. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt, sie hängt davon ab, ob und wie viele Gebäude auf dem Grundstück stehen.

Die Miete bei den farbigen Grundstücken verdoppelt sich, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe besitzt. Dies gilt auch, wenn andere Grundstücke dieser Farbgruppe mit Hypotheken belastet sind. Sollte das Grundstück zwar verkauft, aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden.

MEDIENZENTREN

Die Medienzentren (Sony-Center und Fernsehturm) werden genauso verkauft und versteigert, wie die farbigen Grundstücke.

Ist das Medienzentrum bereits verkauft, muss der Spieler, der darauf gelandet ist, Miete an den Eigentümer bezahlen. Die Höhe der Miete richtet sich nach den gewürfelten Augen (des Zuges, mit dem die Spielfigur auf das Medienzentrum gezogen wurde).

Besitzt der Eigentümer nur ein Medienzentrum, ist die Miete 4-mal so hoch wie Augen auf beiden Würfeln multipliziert mit 10.000. Besitzt der Eigentümer beide Medienzentren, so ist die Miete 10-mal so hoch multipliziert mit 10.000.



VERKEHRSZENTREN

Die Verkehrszentren (Bahnhöfe und Flughäfen) werden genauso gekauft und versteigert, wie die anderen Besitztümer.

Gehört das Verkehrszentrum bereits einem anderen Spieler, so muss derjenige, dessen Spielfigur darauf gelandet ist, Miete bezahlen (die der Eigentümer verlangen muss). Die Höhe der Miete ist auf der Karte aufgedruckt, sie hängt davon ab, wie viele Verkehrszentren der Eigentümer besitzt.

APARTMENTS BAUEN

Ein Spieler kann nur dann Apartments auf Grundstücke bauen, wenn er alle Grundstücke dieser Farbgruppe besitzt. Der Preis für jedes Apartment steht auf der entsprechenden Besitzrechtkarte. Apartments dürfen zu jeder Zeit des Spiels gebaut werden – während des eigenen Zuges und zwischen den Zügen anderer Spieler – jedoch immer nur, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat.

Apartments müssen gleichmäßig gebaut werden: Wenn ein Spieler ein Apartment kauft, kann er es auf irgendein Grundstück seiner Farbgruppe stellen. Kauft er ein zweites Apartment, muss er es auf ein noch unbebautes Grundstück dieser Gruppe bauen oder auf ein Grundstück einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Insgesamt dürfen auf jedes Grundstück bis zu 4 Apartments gebaut werden. Ist ein Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek beladen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

Stapeln Sie mehrere Apartments auf einem Grundstück aufeinander, so dass daraus ein Hochhaus entsteht.



HOTELS BAUEN

Wenn ein Spieler auf alle Grundstücke einer Farbgruppe 4 Apartments gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel kaufen. Ein Hotel kostet 4 Apartments (die gibt er sofort an die Bank zurück) plus den Preis für ein weiteres Apartment – siehe Besitzrechtkarte. Der Spieler kann das Hotel auf irgendein Grundstück dieser Gruppe stellen. Auf jedes Grundstück darf nur ein Hotel gebaut werden.



MANGEL AN GEBAÜDEN

Wenn die Bank keine Gebäude mehr zu verkaufen hat, müssen die bauwilligen Spieler warten, bis ein anderer Spieler Gebäude an die Bank zurückgibt oder verkauft.

Wollen zwei oder mehr Spieler eine höhere Anzahl Gebäude kaufen als die Bank zur Verfügung hat, werden die vorhandenen Gebäude einzeln an den Meistbietenden versteigert. Als Mindestgebot gilt der niedrigste, gedruckte Preis der entsprechenden Besitzrechtkarten.

GELDMANGEL

Wenn Sie nicht mehr genügend Bargeld haben, können Sie sich durch diese Möglichkeiten welches verschaffen:

- Gebäude verkaufen;
- Hypotheken auf Grundstücke aufnehmen;
- Grundstücke, Verkehrs- oder Medienzentren zu einem vereinbarten Preis an einen Mitspieler verkaufen (auch wenn das Grundstück mit einer Hypothek belastet ist).

GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN

Unbebaute Grundstücke, Medien- sowie Verkehrszentren können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. Es kann jedoch kein Grundstück an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn auf irgendein Grundstück dieser Farbgruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Eigentümer ein Grundstück aus dieser Farbgruppe verkaufen darf.

Apartments und Hotels dürfen jederzeit, aber nur an die Bank, verkauft werden. Die Bank zahlt nur den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Die Verkäufe dürfen während des eigenen Zugs oder zwischen den Zügen anderer Spieler durchgeführt werden.

Apartments verkaufen

Apartments müssen genauso gleichmäßig verkauft werden, wie sie gekauft wurden. Hotels verkaufen Der Bankhalter zahlt den halben Preis für das Hotel plus den halben Preis für die 4 Apartments, die beim Kauf des Hotels eingetauscht wurden.

Um sich zusätzliches Geld zu verschaffen, können Hotels auch wieder in Apartments zurückverwandelt werden. Dafür verkaufen Sie ein Hotel zum halben Kaufpreis an die Bank und erhalten zusätzlich 4 Apartments.

HYPOTHEKEN



Hypothek aufnehmen

Zunächst muss der Spieler alle Gebäude verkaufen. Danach dreht er die betroffene Besitzrechtkarte um und erhält von der Bank den Hypothekenwert, der auf der Karte angegeben ist.

Der Spieler behält seine beliehenen Grundstücke, und kein anderer Spieler darf die Hypotheken zurückzahlen, um sich das Grundstück zu sichern. Während ein Grundstück mit einer Hypothek belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden, aber für die anderen Grundstücke derselben Farbgruppe.

Hypothek zurückzahlen

Um eine Hypothek aufzulösen, zahlen Sie an die Bank den ursprünglichen Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen (gerundet auf den nächsten 10.000er-Betrag). Danach wird die Besitzrechtkarte wieder umgedreht.

Belastete Grundstücke verkaufen

Mit Hypotheken belastete Grundstücke dürfen zwischen den Spielern zu vorher vereinbarten Preisen verkauft werden. Der Käufer kann dann entweder sofort die Hypothek auflösen oder 10 % Zinsen (gerundet auf den nächsten 10.000er-Betrag) zahlen und die Hypothek aufrechterhalten. Die Hypothek kann dann später im Spiel wie gewohnt zurückbezahlt werden.

Sobald alle Grundstücke einer Farbgruppe hypothekenfrei sind, kann der Eigentümer wieder damit beginnen, Apartments und Hotels darauf zu bauen, für die er die auf der Karte aufgedruckten Preise bezahlt.

BANKROTT

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d.h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, wird für bankrott erklärt und scheidet aus dem Spiel aus.

Schulden bei der Bank

Die Besitzrechtkarten werden an die Bank zurückgegeben. Der Bankhalter versteigert die Grundstücke an den höchsten Bieter. Karten „Du kommst aus dem Gefängnis frei“ werden unter den entsprechenden Stapel zurückgeschoben.

Schulden bei einem Mitspieler

Der Mitspieler, dem Sie mehr Geld schulden, als Sie noch bezahlen können, erhält von Ihnen: das gesamte Guthaben Ihrer Bankkarte, Ihre gesamten Besitzrechtkarten sowie Ihre gesamten „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karten.

EREIGNIS- UND GEMEINSCHAFTSFELDER

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, ziehen Sie die oberste Karte vom entsprechenden Stapel. Führen Sie die Anweisung der Karte aus und stecken Sie sie dann wieder verdeckt unter den Stapel. Wenn Sie eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte ziehen, dürfen Sie sie so lange behalten, bis Sie sie benötigen oder einem anderen Spieler zu einem vorher vereinbarten Preis verkaufen.

Eine solche Karte kann verlangen, dass Sie Ihre Spielfigur auf ein anderes Feld ziehen. Kommen Sie dabei über LOS, ziehen Sie Ihr Gehalt ein. Aber: Sie erhalten kein Gehalt, wenn Sie in das Gefängnis oder ein paar Felder zurück geschickt werden!



FREI PARKEN

„Frei Parken“ ist ein Ausruhfeld. Hier passiert gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).



IN EINEM ZUG ZWEIMAL ÜBER LOS GEHEN

Es ist möglich, dass ein Spieler in einem Zug zweimal sein Gehalt von € 2 Mio. erhält. Er landet zum Beispiel direkt nach LOS auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld und zieht die Karte „Rücke vor bis auf LOS“. In diesem Fall steckt der Bankhalter Ihre Bankkarte zweimal in das Lesegerät und drückt danach jedes Mal die Taste ←→.

DAS GEFÄNGNIS

Ins Gefängnis gehen

Sie werden in das Gefängnis geschickt:

- wenn Sie auf dem „Gehen Sie in das Gefängnis“-Feld landen;
- wenn Sie eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen, nach der Sie ins Gefängnis gehen sollen; oder
- wenn Sie während eines Zugs dreimal hintereinander einen Pasch würfeln.

Nachdem ein Spieler ins Gefängnis geschickt wurde, ist sein Zug beendet. Er stellt seine Spielfigur auf das Gefängnisfeld. Er erhält kein Gehalt, und zwar unabhängig davon, wo er vorher auf dem Spielbrett stand. Vom Gefängnis aus erhält der Spieler trotzdem seine Mieten, allerdings unter der Voraussetzung, dass sie nicht mit Hypotheken belastet sind.

Aus dem Gefängnis befreit werden

Durch diese Möglichkeiten kommen Sie aus dem Gefängnis frei:

- Sie zahlen € 500 Tsd. Strafe und spielen beim **nächsten** Zug weiter;
- Sie setzen eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte ein; oder
- Sie würfeln einen Pasch.

Wenn es Ihnen nach drei Zügen nicht gelungen ist, einen Pasch zu würfeln, zahlen Sie dem Bankhalter die € 500 Tsd. Strafe und stellen Ihre Figur auf „Nur zu Besuch“.

Im Gefängnis „nur zu Besuch“

Wenn Sie nicht ins Gefängnis geschickt werden, sondern einfach darauf landen, sind Sie „nur zu Besuch“ und ziehen beim nächsten Zug normal weiter.



WICHTIG: BATTERIEHINWEISE

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf.

Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

ACHTUNG:

1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und – Polungszeichen korrekt ein.
2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
6. 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.
7. AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHT VERWENDEN.
ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

