Monopoly ™ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hasbro und davor von Parker.

Dieses Spiel basiert auf den original Regeln und Spielbrett von Monopoly.

Die Idee für eine Pfadfindervariante wurde geboren im August 2009. Matthias Friedewald, Leiter im DPSG Stamm Andechs Meran Lichtenfels, setzte diese Idee in die Tat um. Nach langem Planen und basteln ist diese Variante nun entstanden.

© 2009 Matthias Friedewald
Druck von Muttlas Druckstudio
Nach dem Original von Hasbro.

Pfadfinder Monopoly

3

Ziel des Spiels

Al einziger Spieler dem Bankrott zu entgehen und Monopoly als reichster Spieler zu beenden.

Spielausstattung

1 Spielbrett,
6 Figuren,
28 Besitzrechtskarten,
20 Gemeinschafskarten,
17 Ereigniskarten,
1 Satz Spielgeld,
32 Zelte,
12 Schwarzzeltburgen,
2 Würfel.

Der Bankhalter

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

1. Spielgeld verwalten
2. Besitzrechtskarten verwalten
3. Zelte und Schwarzeltburgen verwalten
4. Auktionen durchführen.

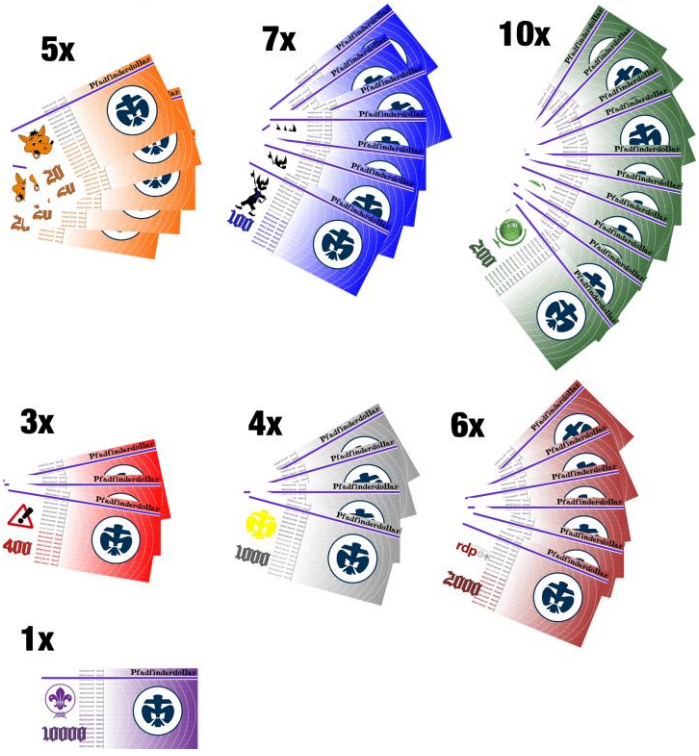
Der Spielablauf

Die Spieler erhalten 1x 10000, 6x 2000, 4x 1000, 3x 400, 10x 200, 7x 100 und 5x 20.

Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurfergebnis beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter – um die Summe beider Würfel. Es könne zwei oder mehr Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:

Jeder Spieler startet mit diesem Grundkapital:



- Das Grundstück kaufen (sofern es keinem anderen Spieler gehört)

3

- Den Bankhalter auffordern, das Grundstück zu versteigern (falls Sie es nicht kaufen möchten)
- Miete bezahlen (falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt)
- Abgaben bezahlen
- Eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen
- Ins Gefängnis gehen

Sobald Sie eine komplette Farbgruppe besitzen, können Sie auf den Grundstücken dieser Gruppe Zelte und Schwarzzeltburgen bauen.

Wenn Sie kein Bargeld mehr haben, können Sie Ihre Grundstücke Hypotheken aufnehmen oder Sie an Ihre Gläubiger verkaufen. Sollten Sie danach trotzdem nicht genug Geld haben, um fällige Mieten, Steuern oder anderes zu bezahlen, sind Sie bankrott und scheiden aus dem Spiel aus.

Das Verleihen von Geld zwischen Spielern ist nicht erlaubt. Stattdessen dürfen Sie einem Spieler, dem Sie Geld schulden, eines oder mehrere Ihrer Grundstücke übertragen.

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.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler hat gewonnen!

Grundstücke kaufen


Besitzrechtskarte

Zeltplatz Kaspauer

Grundstückswert	1200
Miete Grundstück allein	40
" mit 1 Zelt	200
" mit 2 Zelten	600
" mit 3 Zelten	1800
" mit 4 Zelten	3200
" mit 1 Schwarzzeltburg	5000

Wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbengruppe besitzt, so ist die Miete auf den unbebauten Grundstücken dieser Farbengruppen doppelt so hoch.

1 Zelt kostet **1000**

1 Schwarzzeltburg 4 Zelte u. 1000

Der Hypothekenwert des Grundstückes beträgt PD 600

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 Besitzrechtskarte, die Sie offen vor sich ablegen müssen. Wenn Sie das Grundstück nicht kaufen, versteigert der Bankhalter die Karte.

Das Grundstück ermöglicht es dem Eigentümer, vor allen Mietern, die auf diesem Grundstück landen, Miete zu kassieren. Es ist vorn Vorteil, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe hat, da er diese Grundstücke bebauen darf, wofür er mehr Mieter erhält.

Auktionen

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

Miete zahlen

Erreichen Sie mit Ihrer Spielfigur ein Grundstück, das bereits verkauft ist, müssen Sie an den Eigentümer Mieter 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 abgedruckt, sie hängt davon ab, ob und wie viele Zelte 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.

Große Zeltplätze


Brownsea Islang

Grundstückswert 3000

Wenn man Besitzer von Brownsea Island ist, so ist die Miete 80mal so hoch, wie Augen auf den Würfeln sind.

Wenn man Besitzer beider Lager, Brownsea Island und Westernohe ist, so ist die Miete 200mal so hoch, wie die Augen auf den Würfeln sind.

Hypothekenwert 1500

Die beiden großen Zeltplätze (Bundeszentrum Westernohe und Brownsea Island) werden genauso verkauft und versteigert wie die farbigen Grundstücke. Ist der Zeltplatz bereits verkauft, muss der Spieler der darauf landet, Miete an den Eigentümer bezahlen. Die Höhe der Miete richtet sich nach den gewürfelten Augen (des Zuges, mit dem der Spieler auf dem Feld gelandet ist).

Stufengrundstück

Pfadfinder Monopoly

3

Die Stufengrundstücke werden genauso gekauft und gesteigert, wie die anderen Besitztümer.
Gehört das Grundstück bereits einem anderen Spieler, so muss derjenige, dessen Spielfigur darauf gelandet ist, Miete bezahlen. Die Höhe der Miete ist auf der Karte aufgedruckt, sie hängt davon ab, wie viele Stufengrundstücke der Eigentümer besitzt.



Wölflingshöhle

Grundstückswert	4000
Miete	500
Wenn man zwei Gebiete besitzt	1000
Wenn man drei Gebiete besitzt	2000
Wenn man vier Gebiete besitzt	4000
Hypothekenwert	2000

Zelte aufstellen

Ein Spieler kann nur dann Zelte auf Grundstücke aufstellen, wenn er alle Grundstücke dieser Farbgruppe besitzt. Der Preis für jedes Zelt steht auf der entsprechenden Karte. Zelte dürfen zu jeder Zeit des Spieles aufgestellt werden – während des eigenen Zuges und zwischen den Zügen anderer Spieler – jedoch immer nur, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat.

Zelte müssen gleichmäßig gebaut werden. Wenn ein Spieler Zelte kauft kann er es auf irgendeinen Grundstück seiner Farbgruppe stellen. Kauft er ein zweites Zelt, muss er es auf ein noch unbebautes Grundstück dieser Gruppe stellen. Insgesamt dürfen auf einem Grundstück 4 Zelte aufgestellt werden.



Ist ein Grundstück der Farbgruppe mit einer Hypothek belastet, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

Schwarzzeltburg aufstellen

Wenn ein Spieler auf allen Grundstücken einer Farbgruppe 4 Zelte aufgestellt hat, kann er von der Bank eine Schwarzzeltburg kaufen. Diese Schwarzzeltburg kostet 4 Zelte, die an die Bank zurück gegeben werden, plus den Preis für ein weiteres Zelt. Der Spieler darf das Hotel auf irgendein Grundstück dieser Farbgruppe stellen. Auf jedes Grundstück darf nur eine Schwarzzeltburg stehen.

Mangel an Zelten



Wenn die Bank keine Zelte 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 an Zelten kauen, als die Bank zur Verfügung hat, werden die vorhandenen Zelte einzeln an den Meistbietenden versteigert. Als Mindestgebot gilt der niedrigste, gedruckte Preis der entsprechenden Besitzrechtskarte.

Geldmangel

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

- Gebäude verkaufen
- Hypotheken auf Grundstücke aufnehmen
- Grundstücke zu einem vereinbarten Preis an einen Mitspieler verkaufen, auch wenn das Grundstück mit einer Hypothek belastet ist

Grundstücke verkaufen

Unbebaute Grundstücke, große Zeltplätze oder Stufengrundstücke 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 irgendeinem Grundstück dieser Farbgruppe Zelte errichtet sind. Diese Zelte müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Eigentümer ein Grundstück aus dieser Farbgruppe verkaufen darf.

Zelte dürfen jederzeit an die Bank verkauft werden. Die Bank zahlt den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Die Verkäufe dürfen während des eigenen Zuges oder zwischen den Zügen anderer Spieler durchgeführt werden.

Zelte verkaufen

Zelte müssen genauso gleichmäßig verkauft werden, wie sie gekauft wurden.

Schwarzzeltburg verkaufen

Der Bankhalter zahlt den halben Preis für das Schwarzzelt plus den halben Preis für die 4 Zelte, die beim Kauf des Schwarzzeltes eingetauscht wurden.

Um sich zusätzliches Geld zu verschaffen, können die Schwarzzelte auch wieder in Zelte zurückgewandelt werden. Dafür verkaufen Sie ein Schwarzzelt zum halben Kaufpreis an die Bank und erhalten zusätzlich 4 Zelte.

Hypotheken aufnehmen

Zunächst muss der Spieler alle Gebäude verkaufen. Danach dreht er die betroffene Besitzrechtskarte 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 zurückbezahlen, um sich das Grundstück zu sichern. Während ein Grundstück mit einer Hypothek belastet ist, darf dafür keine Mieter verlangt werden, aber für die anderen Grundstücke derselben Farbgruppe.



Hypotheken zurückbezahlen

Um eine Hypothek aufzulösen, zahlen Sie an die Bank den ursprünglichen Hypothekenbetrag plus 10% Zinsen. Danach wird die Besitzrechtskarte wieder umgedreht.

Belastete Grundstücke verkaufen

Mit Hypotheken belastete Grundstücke dürfen zwischen den Spielern zu vorher vereinbarten Preisen verkauft werden. Der Käufer kann entweder sofort die Hypothek auslösen oder 10 % Zinsen zahlen und die Hypothek aufrecht erhalten. Die Hypothek kann dann später im Spiel wie gewohnt zurückbezahlt werden.

Sobald alle Grundstücke einer Farbgruppe hypothekenfrei sind, kann der Eigentümer wieder damit beginnen, Zelte und Schwarzzeltburgen 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 Besitzrechtskarten werden an die Bank zurückgegeben. Der Bankhalter versteigert die Grundstücke an den höchsten Bieter. Ereignis- oder Gemeinschaftskarten werden unten den entsprechenden Stapel zurückgeschoben.

Schulden bei einem Mitspieler

Der Mitspieler, dem Sie mehr Geld schulden, als Sie noch bezahlen können, erhält von Ihnen: sämtliches Bargeld, alle Besitzrechtskarten und alle „Du kommst aus dem Gefängnis frei“ Karten.

3

Ereignis- und Gemeinschaftsfelder

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, ziehen Sie die oberste Karte vom entsprechenden Stapel. Führen Sie die entsprechende Anweisung der Karte aus und stecken 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 festgelegten Preis verkaufen.



Freier Eintritt

Dies ist ein Ausruhfeld. Hier passiert gar nicht.

In einem Zug zweimal über Start gehen

Es ist möglich, dass ein Spieler in einem Zug zweimal seinen Beitrag erhält.



Gehe zu deiner Strafe

Der Spieler erhält eine Strafe:

- wenn Sie auf dem „Gehe zu deiner Strafaktion“ Feld landen
- wenn Sie eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen, nach der Sie eine Strafe erhalten sollen
- wenn Sie während eines Zuges dreimal hintereinander einen Pasch würfeln



Nachdem ein Spieler zu seiner Strafe gesteckt wurde stellt er seinen Spielstein auf das Feld. Er erhält trotzdem seine Mieten.

Aus der Strafe befreit werden

Durch diese Möglichkeiten kommen Sie von der Strafe frei:

- Sie zahlen 4000 PD Strafe und spielen beim nächsten Zug weiter
- Sie setzen eine „Du kommst von der Strafe frei“ Karte ein
- Sie würfeln einen Pasch



Wenn es Ihnen nach drei Zügen nicht gelungen ist, einen Pasch zu würfeln, zahlen Sie dem Bankhalter die 4000 PD Strafe und stellen Ihre Figur auf „Nur zu Besuch“.

Nur zu Besuch

Wenn Sie nicht zur Strafe geschickt wurden, sondern einfach darauf landen, sind Sie „nur zu Besuch“ und ziehen beim nächsten Zug normal weiter.