

DEUTSCHE BEDIENUNGSANLEITUNG

Illustrationen:
siehe Originalanleitung

Monopoly

Wer sind deine Computer Gegenspieler?

Arthur: Ein self-made Millionär, der den Wert eines einzelnen Pfennigs nur zu genau kennt.

Gertrude: Die Witwe eines reichen englischen Bankiers. Obwohl sehr großzügig ist sie jedoch sehr schlau.

Erwin: Der Gauner dieser Gesellschaft. Er lebt gerne sehr gut und wirft mit Geld um sich.

Maude: Ihr Vater ist einer reichsten des Landes. Gewohnt zu leben wie eine Prinzessin, bedeutet ihr Geld nicht sehr viel.

Carmen: Begann als Kellnerin. Hat sich aber schnell hochgearbeitet. Ihr Verhandlungsgeschick ist berüchtigt.

Isaac: Ein noch sehr junger Mann, der erst einmal lernen muss sein Temperament zu kontrollieren.

Penelope: Ein hubisches Mädchen mit gutem Herzen. Ihr größter Erfolg war es auf dem Gymnasium Schönheitskönigin zu werden. Haßt es sich mit Erwin einlassen zu müssen.

Ollie: Ein netter Mann, der eigentlich nie "nein" sagen kann.

Acht Setups sind vorgesehen. Jeweils 4 Spieler erreichter bisher nachstehende Ergebnisse:

Siehe Aufteilung der Straßen und der Start Geldsumme in der Originalanleitung. Möglichkeiten 1 bis 8.

Benutzung der Kontrollfunktionen.

- Start - Spiel beginnt
- Select - Ruft Hauptmenue auf
- Taste A - Bestätigt alle Entscheidungen. Kauft freie Straßen, wenn ihr darauf landet. Schaltet vom Hauptmenue auf eines der Untermenues um. Bringt euch aus aus Menue Kartenziehen heraus.
- Taste B - Bietet eine Straße zum Verkauf an. Bringt euch aus Untermenues heraus.
- Kontrollkreuz - Hiermit könnt ihr euch jederzeit auf dem Schirm bewegen.

So nun kann das Spiel beginnen.

Erste Frage nachdem Start gedrückt wurde ist, wieviele sind an dem Spiel beteiligt? Seid ihr alleine dann A) wählen sind mehrere beteiligt dann B) drücken.

Bei B) tauchen nun folgende Fragen auf. Jeder Spieler muß diese der Reihe nach beantworten.

Wieviele Spieler sind beteiligt. 2 bis 4 sind möglich.

Welche Gegner sind Menschen oder Computer. A) steht für Menschen, B) für Computer.

Name eingeben. Auswahl der Buchstaben mit Kontrollkreuz. Bestätigung der Wahl mit Taste A. <-- anwählen und 2x Taste A zun löschen eines Buchstabens.

Hütchenwahl. Kontrollkreuz und Taste A.

Start oder Anwahl einer vorprogrammierten Möglichkeit. A) startet das Spiel sofort; B) gibt euch die Möglichkeit eine der vorher schon beschriebenen Situationen vor Startbeginn festzusetzen.

Zeitbegrenzung. A) für unlimitiertes Spiel; B) für Zeitvorgabe.

Wer beginnt. Der Zufallsgenerator legt dies fest.

Rollt die Würfel. Taste A bedeutet würfeln.

Verbotene Züge. Alles was nicht den Monopoly-Regeln entspricht wird der Computer ahnden.

Kauf und Verkauf von Straßen.

Kauf. Landest du auf einer noch nicht verkauften Straße genügt Druck auf Taste A und du wirst Eigentümer. Dein Konto wird automatisch belastet. Hast du nicht genügend Geld, über select mortgage=Hypothek, Trade=Tausch oder Sell=Verkauf anwählen. Willst du nicht kaufen, betätige Taste B und die Straße geht zur Auktion über. Um alle Informationen über das Grundstück zu bekommen Deeds=Grundstücksbelastungen anwählen. Zeile für Zeile wird das Grundstück nun erklärt.

Wie wird geboten? Der Computer Auktionator legt die Angebote und Steigerungen fest. Um zu bieten, erst Name eingeben dann Taste A drücken. Der letzte und höchste Anbieter bekommt den Zuschlag. Es könnte sein, dass du erst einmal schnell Geld beschaffen mußt, dies könnte über die mortgage=Hypothek erfolgen.

Menuewahl. Select ruft Hauptmenue auf. Mit Kontrollkreuz Untermenue bestimmen und mit Taste A festlegen. Auswahl treffen, mit Taste A bestätigen und über Taste B das Menue wieder verlassen.

Eigentum. (Siehe Original S.13)

Trade=Tausch. Erst den Tauschpartner bestimmen (Kontrolltaste, Taste A) Dieser kann das Angebot ablehnen. Cash. Wieviel Geld du bietete oder erhalten mochtest. Offer=Angebot. Bestimme die anzubietenden Grundstücke. (Kontrolltaste, Taste A) Remove=Rückzug. Wenn ein Grundstück doch nicht angeboten werden soll.

Yes. Angebot wird akzeptiert

No. Angebot wird abgelehnt.

Quit=Beenden. Die Aktion ist zuende.

Hypothek. Suche die entsprechenden, dir gehörenden Grundstücke aus. Über die deeds=Grundstucksbelastungskarte kannst du den Hypothekenwert erfahren. Taste A um es zu beleihen, Taste B um den Vorgang abzubrechen. Freikaufen. Gleicher Vorgang wie eben. Geld wird automatisch, zuzüglich 10% abgebucht.

Gebäude.

Note: Die Anzahl der bei der Bank zu kaufenden Häuser und Hotels erscheint auf dem Spielbild bevor ein Spieler an der Reihe ist.

Kauf. Häuser & Hotels. Buy=Kauf Menue anwählen. Taste A zur Bestätigung. Mit dem Kontrollkreuz über das Spielbrett fahren und Grundstücke festlegen; Deeds=Belastungsangaben kontrollieren. Wenn die gewünschte Auswahl erreicht ist mit Taste A bestätigen. Dann mit Kontrollkreuz Anzahl der Häuser, Hotels festlegen, Taste A drücken und der Rest wird vom

Computer erledigt.

Will noch jemand bauen? Nun können auch die anderen bauen. Taste B drücken. Sind nicht genug Häuser, Hotels vorhanden wird der Computer automatisch eine Versteigerung ansetzen. Verkauf von Häusern. Folge den Anleitungen für Kauf. Status.

Portofolio. Mit dem Kontrollkreuz nach oben und unten werden deine eigenen Grundstücke angezeigt. Nach links und rechts die deiner Gegener. Ein Haken verdeutlicht das ein Monopol besteht.

Deeds=Belastungen. Die Belastungsangaben zeigen:

1) Besitzer; 2) Anzahl der Häuser/Hotels, Renten; 3) Hypothekenstand

Board=Spielbrett. Zeigt an wer sich wo befindet.

Spielkontrolle.

Zeit. Angezeigt wird die verbleibende Zeit. Diese kann verändert werden.

Hurry/Relax. Hurry beschleunigt das Spiel, relax verlangsamt es.

Computer/Human. Hört einer der Spieler auf kann sein Part an den Computer übergeben werden. Dies geht auch anders herum.

End Game. Spiel beenden. Der Computer fragt euch zuerst ob ihr euch dessen sicher seid "Are you sure" "Yes" anwählen und alles ist aus.

Wie kommt man aus dem Gefängnis?

"Get out of jail" erscheint auf der Anzeige. Hast du keine Gefängnisfreikarte wirst du mit 50S belastet und entlassen.

Monopoly Spielregeln.

Ziel: Der reichste aller Spieler zu werden. Kapital zu Beginn \$1500.

Bank: Der Computer spielt immer Bank. Sie ist im Besitz des gesamten Geldes, der Häuser und Hotels und überwacht alle Aktionen.

Go: Jeder Spieler der über Go kommt erhält \$200 als Gehalt von der Bank.

Miete: Gerät ein Spieler auf das Grundstück eines anderen muß er Miete bezahlen, außer das Grundstück ist mit einer Hypothek belegt. Ist ein Spieler im Besitz aller Straßen einer Farbe kann er sogar doppelte Miete kassieren. Häuser und Hotels erhöhen die Miete drastisch.

Chance und Community Chest: Landet ein Spieler auf eines dieser Felder wird der Computer ihm gewisse Vorgehensweisen vorschreiben. Die "Get out of jail free" Karte (Gefängnisfreikarte), sollte sie gezogen werden wird dem Konto des Spielers zugeordnet werden, bis er diese benutzt. Steuern: Landet der Spieler auf das Feld "Income Tax" = Steuern, kann er entweder die geschätzte Summe von \$200 entrichten oder 10% des Wertes aller seiner Güter, inklusive der Barmittel, als Ansatz nehmen. Die getroffene Entscheidung kann nicht rückgängig gemacht werden.

Jail=Gefängnis. Ein Spieler landet im Gefängnis, wenn - sein Hütchen auf dem Feld "Go to jail" landet,
- er eine Karte mit derselben Aufschrift erhält,
- er 3x hintereinander 2 gleiche Würfelzahlen wurfelt.

Egal wo sich der Spieler zu diesem Zeitpunkt befindet, er kann seine \$200 Gehalt nicht kassieren, denn er muß direkt ins Gefängnis. Landet man auf dem Gefängnisfeld, ohne dorthin geschickt worden zu sein, so ist man nur auf Besuch und kann normal weiterspielen. Es gibt 3 Wege aus dem Gefängnis.
-Gefängnisfreikarte. -3 Versuche zwei gleiche Zahlen zu Würfeln oder - \$50 bezahlen.

Häuser: Ist man im Besitz aller Straßen einer Farbe, darf man darauf Häuser bauen. Kaufst du ein Haus darfst du es auf jede beliebige Straße dieser Farbe setzen. Das zweite muß auf einer noch freien Straße gebaut werden. Die Hauspreise sind auf der Beleihungskarte festgehalten. Rente auf den noch nicht Häuser gebaut werden wie finanzielle Mittel vorhanden sind. Der Bebauungsplan schreibt jedoch vor, das alle Grundstücke gleichmäßig bebaut werden müssen. Also das zweite Haus auf einer Straße kann erst erstanden werden, wenn auf jeder der anderen Straßen bereits ein Haus steht. Das gleiche gilt für Hotels. Nachdem an einer Straße 4 Häuser stehen darf er an ihrer Stelle ein Hotel kaufen und es dort errichten.

Auf jedem Grundstück darf nur 1 Hotel stehen.
Building shortage=Baunotstand. Hat die Bank keine Häuser mehr zur Verfügung, dann muß gewartet werden bis ein Spieler verkauft, Pleite geht oder eines bei einer Auktion versteigert wird.

Selling properties=Eigentumsverkauf. Nichtbebaute Grundstücke können jederzeit an andere Mitspieler verkauft werden. Der Preis ist Verhandlungssache. Steht jedoch auch nur ein Haus auf einer Straße dieser Farbe ist dies nicht mehr möglich. Häuser oder Hotels müssen zuerst an die Bank zurück verkauft werden. Dies geschieht zu einem Wert von 50% des Kaufpreises.

Mortgages=Hypotheken. Nichtbebaute Grundstücke können mit Hypotheken versehen werden. Der Wert ist auf der Beileihungskarte zu ersehen. In diesem Fall kann keine Rente mehr erzielt werden. Eine mit Hypothek versehene Straße kann veräussert werden. Die Hypothek kann aufgehoben werden indem sie plus 10% zurückgezahlt wird, oder die Hypothek bleibt und der Verkäufer entrichtet lediglich die 10%. Der neue Besitzer hat dann später noch einmal die 10% zu zahlen.

Bankruptcy=Bankrott. Ein Spieler ist bankrott, wenn er mehr Schulden besitzt als er zahlen kann. Alle Güter gehen an die Bank, die anderen Gläubiger werden ausgezahlt.

Geldverleihen darf nur die Bank und dies auch nur im Rahmen einer Hypothek.