

Die Titel HASBRO GAMING, NERF, TRANSFORMERS, MY LITTLE PONY und MONOPOLY sowie die dazugehörigen Logos sind Marken von Hasbro. © 1935, 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Fender ist eine Marke der Fender Musical Instruments Corporation und wird mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

© Beats Electronics LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Spotify und das Spotify-Logo sind eingetragene Marken von Spotify.

Angry Birds™ ist eine eingetragene Marke von Rovio Entertainment Ltd. © 2009 – 2014 Rovio Entertainment Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

EA und das EA-Logo sind Marken der Electronic Arts Inc.

ARMOUR und das UA-Logo sind eingetragene Marken der Under Armour, Inc.

CARNIVAL und CARNIVAL CRUISE LINES sind eingetragene Marken der Carnival Corporation.

Yahoo! und das Yahoo!-Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken der Yahoo! Inc. und werden mit Genehmigung verwendet.

TM, ® & © Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten.

Chevrolet, Camaro und die dazugehörigen Logos sowie die Camaro-Karosserieform sind Marken von General Motors und werden mit Genehmigung verwendet.

Das eBay-Logo ist eine Marke der eBay Inc.

© 2014 ESPN Inc. Alle Rechte vorbehalten. X Games, das X Games-Logo, ESPN und das ESPN-Logo sind eingetragene Marken der ESPN Inc.

Ducati Motor Holding S.p.A. offiziell lizenziertes Produkt.

Das McDONALD'S-Logo, das Golden Arches-Logo und die Happy Meal Box sind eingetragene Marken der McDonald's Corporation und ihrer Tochtergesellschaften.

Intel und das Intel-Logo sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

NESTLÉ® und NESTLÉ AND NEST DESIGN® sind eingetragene Marken der Société des Produits Nestlé S.A., Vevey, Schweiz.

©2014 Samsung Telecommunications America, LLC. Samsung ist eine eingetragene Marke der Samsung Electronics Co., Ltd.

© The Coca-Cola Company.

Alle anderen Marken unterliegen den Eigentumsrechten ihrer jeweiligen Besitzer.

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.

© 2014 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.

Verbraucherservice/Service Consommateurs/Contatto di consumatori: Hasbro (Schweiz) AG, Weinbergstrasse 4, CH-6005 Luzern, Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch.

Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

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

www.hasbro.de www.hasbro.ch

www.monopoly.de



0414 A4770 398 00

ALTER
8+



♦ Das berühmte Spiel um den großen Deal ♦



SPIELREGELN

Kaufen Sie Topmarken, füllen Sie Ihren Turm und gewinnen Sie!

SPIELAUSSTATTUNG

Spielplan
4 Türme
6 Spielfiguren
30 Werbeschilder
6 Büroschilder
14 Ereigniskarten
14 Imperiumkarten
1 Satz Spielgeld
2 Würfel

VORBEREITEN

- 1** Mischen Sie die Ereigniskarten und legen Sie den Stapel verdeckt auf den Spielplan.

- 2** Mischen Sie die Imperiumkarten und legen Sie den Stapel verdeckt auf den Spielplan.

- 3** Legen Sie die 22 Marken-Werbeschilder auf ihre jeweiligen Felder des Spielplans.

- 4** Legen Sie die 4 Schilder für das Elektrizitätswerk sowie die 4 Schilder für das Wasserwerk jeweils auf ihre Felder.

- 5** Legen Sie die 6 Büroschilder und die 2 Würfel neben den Spielplan.



- 6** Jeder Spieler erhält:



1 Turm (in eine Ecke des Spielplans legen)



1 Spielfigur (auf LOS stellen)



1000k



2 Imperiumkarten (Sehen Sie sich Ihre Karten heimlich an.)

- 7** Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Der Bankhalter:

- verwaltet das Geld der Bank
- führt Auktionen durch (siehe S. 10)
- zahlt den Spielern ihr Gehalt, wenn sie über LOS gehen
- zieht Strafen und Steuern ein

WAS IST NEU ...

... IN MONOPOLY IMPERIUM?

Wenn Sie das klassische MONOPOLY kennen, dann müssen Sie nur noch das hier wissen:

Um zu gewinnen, müssen Sie als erster Spieler Ihren Turm bis oben hin füllen!



- Kaufen Sie Werbeschilder und füllen Sie damit Ihren Turm.
- Je mehr Sie kaufen, desto mehr Geld kassieren Sie.
- Wer seinen Turm zuerst füllt, gewinnt das Spiel!

Alle Ihre Lieblingsmarken stehen zum Verkauf!



Wenn Sie auf einem Markenfeld landen, kaufen Sie es und stecken das Werbeschild in Ihren Turm. Damit gehört Ihnen diese Marke.

SPIELABLAUF siehe nächste Seite

Kassieren Sie Ihren Turmwert, wenn Sie über LOS gehen!

Wenn Sie über LOS ziehen, erhalten Sie den aktuellen Wert Ihres Turms.



Je mehr Werbeschilder Sie haben, desto mehr Bargeld erhalten Sie.



Ziehen Sie Imperiumkarten!



- Die Imperiumkarten halten die unterschiedlichsten Überraschungen für Sie bereit.
- Sie erhalten zu Spielbeginn zwei Karten und ziehen weitere, wenn Sie auf Imperiumfeldern landen.

SPIELEN

Das Ziel des Spiels

Füllen Sie als Erster Ihren Turm, um zu gewinnen!



Füllen Sie Ihren Turm mit Schildern, indem Sie Marken kaufen.

Wenn Sie als erster Spieler oben ankommen, haben Sie gewonnen!

Tipp: Kaufen Sie für je 500k Büroschilder, um schneller ans Ziel zu kommen!

Der Spielablauf

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

Sie sind am Zug

1 Werfen Sie beide Würfel.



Haben Sie den schlaun Tauscher gewürfelt?

- **Dann tauschen Sie jetzt schlaun:** Vertauschen Sie das oberste Werbeschild eines Turms mit dem obersten Werbeschild eines anderen Turms (einschließlich Ihres eigenen). Wenn Sie das machen, ziehen Sie in diesem Zug nicht mehr weiter.
- **Wenn Sie nicht schlaun tauschen möchten,** ignorieren Sie den Tauscherwürfel und ziehen um die Augenzahl des anderen Würfels ganz normal weiter.

2 Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn um den Spielplan.

3 Wo sind Sie gelandet?

Folgen Sie den Anweisungen für die verschiedenen Felder auf der nächsten Seite.

4 Pasch gewürfelt?

Dann ziehen Sie und sind gleich nochmal dran. Wenn Sie dreimal nacheinander einen Pasch würfeln, gehen Sie direkt ins Gefängnis.

5 Das war's!

Ihr Zug ist beendet, und der nächste Spieler kommt dran.



Und los geht's!

Fangen Sie an zu spielen und sehen Sie unterwegs nach, was Sie auf den Feldern zu tun haben, auf denen Sie landen.

DIE FELDER



LOS

Wenn Sie über LOS gehen oder darauf landen, erhalten Sie von der Bank den aktuellen Wert Ihres Turms. Wenn Sie noch keine Werbeschilder besitzen, erhalten Sie $\text{\text{€}}50\text{k}$.

Beispiel: Wenn Sie so weit Schilder gesammelt haben, erhalten Sie $\text{\text{€}}600\text{k}$.



Markenfelder

Freie Marken (d.h. das Schild ist noch zu haben)

Wenn die Marke noch niemandem gehört, kaufen Sie sie oder Sie lassen sie versteigern.

Kaufen?

Zahlen Sie den Preis des Feldes an die Bank und stecken Sie das Werbeschild in Ihren Turm.

Nicht kaufen?

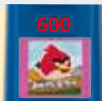
Die Marke wird sofort vom Bankhalter versteigert. Das Anfangsgebot beträgt $\text{\text{€}}50\text{k}$. Alle Spieler dürfen bieten (siehe Seite 10).



Verkaufte Marken (d.h. das Schild ist schon weg)

Zahlen Sie dem Besitzer den aktuellen Wert seines Turms.

Beispiel: Hat der Besitzer so weit Marken gesammelt, zahlen Sie ihm $\text{\text{€}}600\text{k}$.



Farbgruppe = Gratis-Büro!

Es lohnt sich, eine ganze Farbgruppe von Marken zu kaufen. Wenn Sie alle Werbeschilder einer Farbgruppe im Turm haben (sie müssen nicht nebeneinander stecken), nehmen Sie sich gratis ein Büroschild und stecken es in Ihren Turm.

Beispiel: Sie haben alle drei orangefarbenen Marken und erhalten ein Büroschild gratis.



Sie können Sie Büroschilder aber auch kaufen: pro Runde eins für $\text{\text{€}}500\text{k}$.



Versorgungswerke (Elektrizitäts- und Wasserwerk)

- Sie können von der Bank eins dieser Schilder für $\text{\text{€}}150\text{k}$ kaufen, oder
- Sie lassen ein Werksschild versteigern (genau wie die Marken).
- Wenn Spieler auf fremden Werken landen, zahlen Sie dafür keine Miete.
- Wenn keine Werksschilder mehr übrig sind, tun Sie gar nichts.



Konkurrenz-Turmsteuer

Legen Sie das oberste Werbeschild aus dem Turm eines anderen Spielers zurück auf den Spielplan.

Turmsteuer

Legen Sie das oberste Werbeschild Ihres eigenen Turms zurück auf den Spielplan.



Imperium

Ziehen Sie eine Imperiumkarte vom Stapel, folgen Sie ihren Anweisungen und stecken Sie sie nach dem Ausspielen zurück unter den Stapel.



Ereignisfeld

- Ziehen Sie eine Ereigniskarte vom Stapel.
- Führen Sie sie sofort aus und stecken Sie sie danach zurück unter den Stapel.
- Wenn es eine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte ist, behalten Sie sie, bis Sie sie brauchen oder einem anderen Spieler verkaufen.



Nur zu Besuch

Auf diesem Feld gibt es nichts weiter zu tun: Stellen Sie Ihre Spielfigur einfach auf den *Nur zu Besuch*-Bereich.



Frei parken

Springen Sie entweder auf irgendein anderes Feld des Spielplans (indem Sie der Bank $\text{\text{€}}100\text{k}$ zahlen), **oder tun Sie gar nichts**.

- Wenn Sie beim Springen über LOS kommen, erhalten Sie Ihren aktuellen Turmwert.
- Wenn Sie auf dem gewünschten Feld gelandet sind, führen Sie Ihren Zug wie gewohnt aus.



Gehen Sie in das Gefängnis

- Stellen Sie Ihre Figur direkt auf das Gefängnisfeld. Wenn Sie dabei über LOS kommen, erhalten Sie nicht Ihren Turmwert.
- Während Sie im Gefängnis sind, kassieren Sie keine Miete.

„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?“

Dafür gibt's 3 Möglichkeiten:

1. **Zahlen Sie** am Anfang Ihres nächsten Zugs $\text{\text{€}}100\text{k}$. Danach würfeln Sie und machen einen ganz normalen Zug.
2. **Spiele Sie** am Anfang Ihres nächsten Zugs eine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte aus. Entweder Sie besitzen eine oder Sie kaufen sie einem anderen Spieler ab. Stecken Sie die Karte danach zurück unter ihren Stapel, würfeln Sie und ziehen Sie weiter.
3. **Würfeln Sie** im nächsten Zug einen **Pasch**. Dann sind Sie sofort frei und dürfen mit diesem Zug direkt aus dem Gefängnis heraus ziehen. Dies dürfen Sie 3 Runden lang versuchen. Werfen Sie auch in der dritten Runde keinen Pasch, kaufen Sie sich mit $\text{\text{€}}50\text{k}$ frei und ziehen mit Ihrem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.



NOCH WAS ...

Auktionen

Wenn Sie auf einer freien Marke landen, sie aber nicht kaufen möchten, wird sie vom Bankhalter sofort versteigert.

So wird versteigert

1. Der Bankhalter bietet die Marke allen Spielern für 50k an.
2. Jeder Spieler darf das Gebot um mindestens 50k erhöhen (auch der Bankhalter und der Spieler, der auf der Marke gelandet war).
3. Der Höchstbietende gewinnt die Auktion, zahlt den Betrag an die Bank und steckt das Werbeschild in seinen Turm.



„Und wenn niemand die Marke kaufen möchte?“

Kein Problem: Das Werbeschild bleibt einfach auf dem Feld liegen.

Bargeld

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

- Wenn Sie der Bank mehr Geld schulden als Sie haben, behalten Sie Ihr restliches Bargeld und geben der Bank das oberste Werbeschild Ihres Turms zurück.
- Wenn Sie einem anderen Spieler mehr Geld schulden als Sie haben, behalten Sie Ihr restliches Bargeld und geben diesem Spieler das oberste Werbeschild Ihres Turms.
- Wenn Sie noch gar keine Werbeschilder haben, tun Sie einfach gar nichts – Sie haben's ja schon schwer genug!



GEWINNEN

Wenn Sie als erster Spieler Ihren Turm bis oben hin mit Werbeschildern gefüllt haben, haben Sie gewonnen!



DIE MARKEN



Nerf

Nerf ist die ultimative Action-Marke, deren Sport-Spielzeug große und kleine Kinder aufregende Wettkämpfe mit ihren Freunden erleben lässt und zu immer neuen Höchstleistungen anspornt.



Transformers

Was mit den Transformers 1984 als Spielzeuglinie mitsamt Zeichentrickserie und Comic-Heften begann, hat sich zu einer der beliebtesten und bekanntesten Marken der Welt entwickelt. Mit drei Blockbustern, zahlreichen Animationsserien, weltweit vertriebenen Spielwaren und Lizenzartikeln kann den Transformers niemand entkommen.



My Little Pony

My Little Pony ist eine umfangreiche Produktlinie farbenfroher Pony-Freunde, mit denen ihre weltweiten Fans nicht nur auf vielfältige Weise spielen, sondern zugleich einen tiefen Sinn für wahre Freundschaft entwickeln können.



Fender

Mit coolen, klangstarken klassischen und innovativen Musikinstrumenten bringt Fender von aufstrebenden jungen Musikern bis hin zu den größten Bands die ganze Welt zum Rocken.



Beats by Dr. Dre

Beats Electronics sorgt an jeder Touch-Stelle im Leben ihrer Kunden für erstklassige Sound-Erlebnisse.



Spotify

Spotify ist eine preisgekrönte Musik-Streaming-Software, die ihren Mitgliedern die Übertragung von über 20 Millionen Musikstücken bietet.



Angry Birds

Innerhalb von wenigen Monaten nach seiner Einführung wurde das unterhaltsame Computerspiel Angry Birds™ zum weltweiten Phänomen. Die Angry Birds™ entwickelten sich rasch zur beliebten internationalen Marke mit Artikeln in den Bereichen Unterhaltung, Verlagswesen und Lizenzen. Rovio Entertainment Ltd. – Schöpfer des Angry Birds-Themas – ist ein bahnbrechendes Entertainment- und Medienunternehmen mit 10 Blockbuster-Produkten, die über 2 Milliarden Mal heruntergeladen wurden.



EA

Electronic Arts gehört zur weltweiten Führung im Bereich der digitalen, interaktiven Unterhaltung. Das Unternehmen liefert Spiele, Inhalte und Online-Dienste für Internet-verbundene Konsolen, Heimcomputer, Handys, Tablets und soziale Netzwerke. EA hat über 250 Millionen registrierte Nutzer und ist in 75 Ländern tätig.



Under Armour

Die eigenverantwortliche Marke, die Leidenschaft mit Innovation verband, um die erste Leistungssportbekleidung und -schuhware zu erfinden.



Carnival

Carnival ist mehr als nur eine Kreuzfahrt: Das Unternehmen steht für unvergessliche Urlaubsreisen, die zugleich Wünsche der Einzelnen erfüllen und für Spaß in der Gruppe sorgen.



Yahoo!

Yahoo! konzentriert sich darauf, den Alltag der Welt anregend und unterhaltend zu gestalten – von Nachrichten über Sport bis hin zu Fotos und vielem mehr.

DIE MARKEN



Paramount

Das Hollywood-Studio Paramount Pictures ist ein weltweiter Produzent und Verleiher filmischer Unterhaltung. Seit über 100 Jahren unterhält Paramount Zuschauer in der ganzen Welt mit preisgekrönten Filmklassikern wie *Der Pate*, *Sunset Boulevard*, *Frühstück bei Tiffany*, *Grease*, *Top Gun* und *Forrest Gump* sowie mit beliebten Lizenzfilmen wie *Transformers* und *Mission Impossible*.



Chevrolet

Chevrolet feiert jeden Tag den Geist der Genialität. Dieser Geist treibt uns dazu an, bei all unseren Projekten bessere Lösungen zu finden. Unsere weltweite Palette an Autos, Lastwagen und SUVs beweisen die Kraft der Genialität durch Design, Leistung und Technologie, wodurch wir – und damit die Welt – neue Wege finden.



eBay

eBay ist das weltweit größte Internetauktionenhaus, in dem jeden Tag Millionen Produkte gekauft und verkauft werden.



X Games

Die X Games bringen die besten Extremsportler der Welt zusammen. Unglaubliche sportliche Leistungen treffen hier auf Film, Musik und Stil, und sorgen so für ein absolut einzigartiges Sportspektakel.



Ducati

Ducati ist eine Ikone unter den italienischen Marken. Sie steht für große Rennerfolge und ist berühmt für wunderschön designte Hochleistungsmotorräder.



McDonald's®

Mit 34.000 Restaurants in 119 Ländern und über 69 Millionen Kunden täglich ist McDonald's® die global führende Fast-Food-Kette. Über 80 % der weltweiten McDonald's-Filialen sind im Besitz und stehen unter der Leitung von unabhängigen, einheimischen Frauen und Männern.



Intel

Auf das Innere kommt's an ... Intel entwickelt und baut grundlegende Technologien für die Computergeräte der ganzen Welt.



Xbox

Mit der Xbox werden Ihre liebsten Spiele, Filme, Musik- und Sportaktivitäten noch erstaunlicher.



Nestlé

Nestlé. Gutes Essen, gutes Leben. Nestlé bietet schmackhafte und gesunde Lebensmittel und Getränke für alle Phasen des Lebens und alle Momente des Tages.



Samsung Mobile

Mit den smarten und gestylten Samsung-Geräten können Sie einlesen, erstellen und teilen wie nie zuvor. Entsperren Sie Ihre Welt und nutzen Sie Ihre Möglichkeiten.



Coca-Cola

Seit seiner Erfindung im Jahr 1886 wurde Coca-Cola zum beliebtesten und meistverkauften Erfrischungsgetränk der Geschichte und zum bekanntesten Markenzeichen der Welt.

