

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 Bankier die Eigentums-Urkunden 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 Bankier rechnet mit Hilfe des Kartenlesers die folgenden Posten jedes Spielers zusammen:
 - Restguthaben der Bankkarte;
 - ihre Grundstücke, Flughäfen und Wasser- und Elektrizitätswerke mit dem Wert, der auf dem Spielbrett angegeben ist;
 - alle verpfändeten 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.



© 2006 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,
Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.
www.hasbro.ch



070600114100

8+ 2-6 SPIELER

MONOPOLY

Banking

PLASTIK STATT BARGELD!

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 Eigentums-Urkunden, 16 Chance-Karten, 16 Kanzlei-Karten, 6 MONOPOLY-Bankkarten, 32 Apartments, 12 Hotels, und 2 Würfel.



Nehmen Sie Hypotheken auf. Siehe Seite 12.

Ziehen Sie eine Kanzlei-Karte. 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 Chance-Karte. Siehe Seite 13.

Ziehen Sie CHF 2 Mio. ein, wenn Sie über START gehen. Siehe Seite 7 & 13.

INHALT

DER BANKIER	5
DER SPIELABLAUF	5
DER BANKKARTENLESER	6

IM EINZELNEN

GRUNDSTÜCKE KAUFEN	9
AUKTIONEN	9
MIETE ZAHLEN	9
WASSER- UND ELEKTRIZITÄTSWERKE	10
FLUGHÄFEN	10
APPARTEMENTS BAUEN	10
HOTELS BAUEN	11
MANGEL AN GEBÄUDEN	11
GELDMANGEL	11
GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN	11
APPARTEMENTS VERKAUFEN	11
HYPOTHEKEN	12
BANKROTT	12
CHANCE- UND KANZLEI-FELDER	13
STEUERFELDER	13
FREIER PARKPLATZ	13
IN EINEM ZUG ZWEIMAL ÜBER START GEHEN ...	13
DAS GEFÄNGNIS	14
BATTERIEHINWEISE	15
SCHNELLSPIEL-REGELN	16
MONOPOLY AUF ZEIT	16

4

DER BANKIER

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



Bankkartenleser
bedienen

Eigentums-Urkunden
verwalten

Appartements und
Hotels verwalten

Auktionen
durchführen





DER SPIELABLAUF

1. Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf Ergebnis 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 Bankier 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 Chance- oder Kanzlei-Karte ziehen – **siehe Seite 13**;
 - ins Gefängnis gehen – **siehe Seite 14**.
3. Sobald Sie eine komplette Farbgruppe besitzen, können Sie auf den Grundstücken dieser Gruppe Appartements und Hotels bauen.
4. Wenn Sie kein Geld 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!

5

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 START gehen: Der Bankier steckt Ihre Karte in den linken Schlitz des Kartenlesers und drückt  , um Ihr Konto um CHF 2 Mio. aufzustocken.
K	Tausend
C	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 CHF 15 Mio. 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 CHF 15 Mio. Sobald eine Karte in das Gerät gesteckt wird, wird die dazugehörige Kartennummer und der aktuelle Kontostand des Spielers angezeigt.

6



GELD GUTSCHREIBEN („HABEN“)

In diesen Situationen erhalten Sie Gutschriften:

- über START gehen und Gehalt kassieren;
- Miete kassieren;
- Chance- und Kanzlei-Karten;
- Appartements und Hotels verkaufen;
- Hypotheken aufnehmen;
- ein Mitspieler macht Bankrott.

Diese Beträge erhalten Sie vom Bankier:

- Chance- und Kanzlei-Karten;
- über START gehen und Gehalt kassieren;
- Appartements und Hotels verkaufen;
- Hypotheken aufnehmen.

Der Bankier steckt Ihre Karte in den **linken** Schlitz des Kartenlesers. Ihr aktueller Kontostand wird angezeigt. Danach tippt der Bankier den Betrag ein, den Sie erhalten sollen. Sobald der Betrag Ihrem Konto gutgeschrieben wurde, wird die Karte wieder aus dem Gerät genommen.



GELD ABBUCHEN („SOLL“)

In diesen Situationen wird von Ihrem Konto Geld abgebucht:

- Miete zahlen;
- Besitztümer kaufen;
- Steuern zahlen;
- Chance- und Kanzlei-Karten;
- Appartements und Hotels kaufen;
- Hypotheken auflösen;
- sich aus dem Gefängnis freikaufen;
- Schulden bei einem Mitspieler ausgleichen.

Diese Beträge lassen Sie über den Bankier abbuchen:

- Chance- und Kanzlei-Karten;
- Besitztümer, Appartements und Hotels kaufen;
- Steuern zahlen;
- Hypotheken auflösen;
- sich aus dem Gefängnis freikaufen.

Der Bankier 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.

7





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

- Miete
- Bankrott
- Besitzer verkaufen.

Der Bankier steckt die Karte des Spielers, der Geld **bezahlen** 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 Bankier den geschuldeten Betrag ein. Der Kontostand des zahlenden Spielers sinkt. Sobald das Geld überwiesen wurde, steigt der Kontostand des Empfängers, und der Bankier 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 Bankier

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 CHF 10'000 und CHF 20 Mio. eintippen.
5. Um die Lautstärke des Geräts einzustellen, nehmen Sie alle Karten aus dem Leser und drücken die Taste mit dem Dezimalpunkt.

8

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 Eigentums-Urkunde, die Sie offen vor sich ablegen müssen. Wenn Sie das Grundstück nicht kaufen, versteigert der Bankier die Karte (siehe **Auktionen**).

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 Bankier die Karte. Jeder kann mitsteigern – 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 an die Bank und erhält die Eigentums-Urkunde.



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.

9

WASSER- UND ELEKTRIZITÄTSWERKE

Die Wasser- und Elektrizitätswerke werden genauso verkauft und versteigert, wie die farbigen Grundstücke.

Ist das Wasser- oder Elektrizitätswerk 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 Wasser- oder Elektrizitätswerk gezogen wurde). Besitzt der Eigentümer nur ein Wasser- oder Elektrizitätswerk, ist die Miete 4-mal so hoch wie Augen auf beiden Würfeln multipliziert mit 10'000. Besitzt der Eigentümer das Wasser- und das Elektrizitätswerk, so ist die Miete 10-mal so hoch multipliziert mit 10'000.



FLUGHÄFEN

Die Flughäfen werden genauso gekauft und versteigert, wie die anderen Besitztümer.

Gehört der Flughafen 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 Flughäfen der Eigentümer besitzt.

APPARTEMENTS BAUEN

Ein Spieler kann nur dann Appartements auf Grundstücke bauen, wenn er alle Grundstücke dieser Farbgruppe besitzt. Der Preis für jedes Appartement steht auf der entsprechenden Eigentums-Urkunde.

Appartements 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.

Appartements müssen gleichmäßig gebaut werden: Wenn ein Spieler ein Appartement kauft, kann er es auf irgendein Grundstück seiner Farbgruppe stellen. Kauft er ein zweites Appartement, 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 Appartements gebaut werden. Ist ein Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek beliehen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

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



10

HOTELS BAUEN

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

MANGEL AN GEBÄUDEN

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 Eigentums-Urkunden.

GELDMANGEL

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

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

GRUNDSTÜCKE VERKAUFEN

Unbebaute Grundstücke, Flughäfen sowie Wasser- und Elektrizitätswerke 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.

Appartements 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.

APPARTEMENTS VERKAUFEN

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

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



11

HYPOTHEKEN



Hypothek aufnehmen

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

Der Spieler behält seine beliebigen Grundstücke, und kein anderer Spieler darf die Hypotheken zurückzahlen, um sich das Grundstück zu sichern. Während ein Grundstück verpfändet 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 Pfandwert plus 10 % Zinsen (gerundet auf den nächsten 10'000er-Betrag). Danach wird die Eigentums-Urkunde wieder umgedreht.

Verpfändete Grundstücke verkaufen

Verpfändete 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 hypothekensfrei sind, kann der Eigentümer wieder damit beginnen, Appartements 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 Eigentums-Urkunden werden an die Bank zurückgegeben. Der Bankier versteigert die Grundstücke an den höchsten Bieter. Karten „Du kommst ohne Busse aus dem Gefängnis frei“ werden unter den entsprechenden Stapel zurückgeschoben.

12

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 Eigentums-Urkunden sowie Ihre gesamten „Du kommst ohne Busse aus dem Gefängnis frei“-Karte-.

CHANCE- UND KANZLEI-KARTEN

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 ohne Busse 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 START, ziehen Sie Ihr Gehalt ein. Aber: Sie erhalten kein Gehalt, wenn Sie in das Gefängnis oder ein paar Felder zurück geschickt werden!



STEUERFELDER

Landen Sie auf einem Steuerfeld, muss der Betrag sofort an die Bank bezahlt werden.

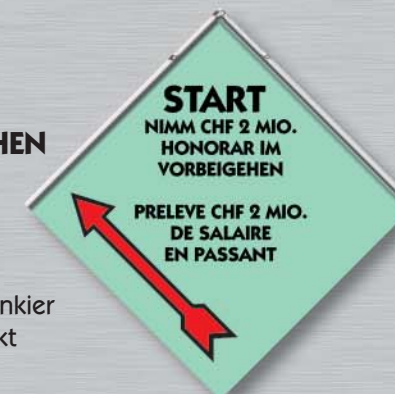


FREIER PARKPLATZ

„Freier Parkplatz“ 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 START GEHEN

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



13

DAS GEFÄNGNIS

Ins Gefängnis gehen

Sie werden in das Gefängnis geschickt:

- wenn Sie auf dem „Gehe ins Gefängnis“-Feld landen;
- wenn Sie eine Chance- oder Kanzlei-Karte 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 verpfändet sind.

Aus dem Gefängnis befreit werden

Durch diese Möglichkeiten kommen Sie aus dem Gefängnis frei:

- Sie zahlen CHF 500'000 Strafe und spielen beim **nächsten** Zug weiter;
- Sie setzen eine „Du kommst ohne Busse aus dem Gefängnis frei“-Karten ein; *oder*
- Sie würfeln einen Pasch.

Wenn es Ihnen nach drei Zügen nicht gelungen ist, einen Pasch zu würfeln, zahlen Sie dem Bankier die CHF 500'000 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.

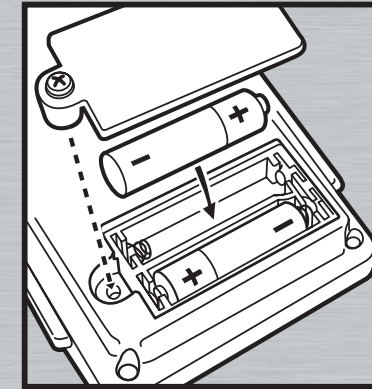




WICHTIG: BATTERIEHINWEISE

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.
8. Wie bei allen kleineren Teilen, sollten diese Batterien von Kindern fern gehalten werden. Im Falle einer Verschluckung suchen Sie bitte sofort einen Arzt auf.



-  Bitte führen Sie dieses Produkt separat Ihrer örtlichen Entsorgungsstelle zu.
-  Bitte nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgen.