

| | | |
|----------------------|---|---|
| Basis | <i>Regeln</i> | Es gelten die dem Spiel beiliegenden offiziellen Monopoly-Schnellspiel-Regeln. (Jeder Spieler erhält zu Beginn zufällig 2 Besitzrecht-Karten, die vom Geld zu bezahlen sind; Nach 3 Häusern kann ein Hotel gebaut werden; sobald der zweite Spieler bankrott ist endet das Spiel). Ergänzend gelten die nachfolgenden Turnierregeln. |
| | <i>Ablauf, Dauer, Wertung</i> | Gespielt werden 2 Vorrunden mit max. 6 Spielern pro Tisch. Die Vorrunden dauern jeweils 90 Minuten. Gewertet wird ausschließlich das Gesamtvermögen aus diesen Partien. Das Finale des Leipzig-Monopoly-Turnier bestreiten die vier vermögendsten Spieler. Bei Vermögensgleichheit auf Platz 4 und 5 entscheidet das Los. |
| Spielstart | | Nach dem Startsignal beginnen die 90 Spielminuten mit dem Auswürfeln des Startspielers. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl wählt eine Spielfigur und beginnt mit einem erneuten Wurf das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. |
| | <i>Bank</i> | Der Startspieler fungiert als Bankhalter. |
| Los | | Auch wenn man das Feld genau erreicht, bekommt man nur EUR den einfachen Betrag für das Überschreiten von Los. |
| Versteigerung | <i>Grundstücke</i> | Kauft ein Spieler das Grundstück nicht, auf das er gezogen hat, so wird es sofort versteigert. Es beginnt der linke Nachbar des aktiven Spielers mit einem beliebigen Gebot und reihum wird erhöht oder gepasst. Jeder Spieler darf mitsteigern, auch der, der den normalen Kauf abgelehnt hat. Spieler, die gepasst haben, dürfen in diese Versteigerung nicht mehr einsteigen. |
| Hypotheken | <i>Aufnahme</i> | Eine Hypothek auf eine Straße kann nur aufgenommen werden, wenn auf dem gesamten Straßenzug kein Gebäude mehr steht. |
| | <i>Miete</i> | Für eine hypothekarisch belastete Straße kann keine Miete gefordert werden. Ist ein Grundstück aus einem Straßenzug hypothekarisch belastet, so kann für die übrigen Straßen dennoch die doppelte Miete gefordert werden, wenn sie den gleichen Eigentümer haben. |
| Karte | <i>"Du kommst aus dem Gefängnis frei"</i> | Die Bank kauft diese Karte nicht, sie kann aber an andere Spieler zu einem beliebigen Preis verkauft werden. Am Spielende hat die Karte keinen Wert. |
| Gefängnis | <i>Pasch</i> | Sollte ein Spieler in einem Zug den 3.Pasch würfeln, so kommt er sofort ins Gefängnis, ohne die Würfelpunkte des 3.Paschs zu ziehen. Befindet sich eine Spielfigur im Gefängnis, so würfelt der Spieler einmal. Ist es ein Pasch, so muss er diesen setzen, hat aber keinen weiteren Wurf mehr. Ist auch der Wurf in der dritten Runde kein Pasch, so muss der Spieler den Betrag an die Bank zahlen und diesen Wurf setzen. |
| | <i>Freikauf</i> | Bezahlt ein Spieler vorab den Betrag oder setzt er eine entsprechende Karte ein und würfelt ein Pasch, so hat er nach dem Setzen dieses Wurfs einen weiteren Wurf. |
| Bauen | <i>Zeitpunkt</i> | Gemäß der Regel können Häuser und Hotels jederzeit gebaut werden, bevor der nächste Spieler würfelt, auch wenn der Bauherr nicht am Zuge ist. Das bedeutet, dass nach einem Pasch nicht |

| | | |
|----------------------------|-----------------------------------|---|
| | | gebaut werden darf, sondern erst der nächste Zug abgewartet werden muss. |
| Mangel an Gebäuden | <i>Ausnahme</i> | Es war der 3.Pasch und die Spielfigur landet im Gefängnis. |
| | <i>Häuserblockade</i> | Stehen nicht ausreichend Häuser zur Verfügung, um auf allen Straßen dieses Zuges 3 Häuser zu bauen, so kann auch kein Hotel gebaut werden. |
| | <i>Hausversteigerung</i> | Gibt ein Spieler ein Haus oder Häuser zurück und mehrere Spieler sind daran interessiert, so werden sie einzeln versteigert. Mindestgebot ist der niedrigste Kaufpreis für ein Haus auf einem der zu bebauenden Grundstücke. |
| Frei Parken | <i>Ausruhfeld</i> | Dies ist ein Ausruhfeld. Im nächsten Zug muss weitergezogen werden. |
| Handeln | <i>Zeitpunkt, Verbindlichkeit</i> | Für das Tauschen und Handeln unbebauter Grundstücke wird das Spiel unterbrochen. Gehandelt werden kann, sobald ein Spieler seine Figur gezogen und der nächste Spieler noch nicht gewürfelt hat. Absprachen sind verbindlich. |
| Zahlungsunfähigkeit | <i>Verkäufe</i> | Kann ein Spieler seine Schulden nicht bezahlen, nachdem er Häuser und Hotels verkauft hat und reichen Hypotheken nicht aus, so ist er bankrott und sein Besitz fällt an seinen Gläubiger. Ein Verkauf von Grundstücken an andere Spieler ist nur dann möglich, wenn der Spieler auf diese Weise seine Schulden dem Gläubiger gegenüber komplett bezahlen kannDer Hobbist: Eine unerwartete Reise. |
| Abrechnung | <i>Werte</i> | Ist an einem Tisch die Entscheidung gefallen oder sind die 90 Spielminuten vorbei, ermittelt der Schiedsrichter das Vermögen. Hierbei zählt das Bargeld, die Grundstücks- und Häuserwerte. |
| | <i>Hypotheken</i> | Hypothekarisch belastete Grundstücke zählen mit der Hälfte des Kaufwertes. |
| Disqualifikation | <i>Gründe</i> | Verhält sich ein Spieler unfair, indem er etwa absichtlich die Spielsituation auf dem Brett zerstört, eigenes Spielgeld mitbringt oder kurz vor dem eigenen Bankrott Grundstücke verschenkt, so wird er für das gesamte Turnier disqualifiziert. |
| | <i>Abwicklung</i> | Sein Bargeld und die Häuser gehen an die Bank. Die Straßen werden versteigert. Das Spiel wird mit den restlichen Spielern fortgesetzt. |
| Schiedsrichter | <i>Regelfragen</i> | Regelfragen klärt der Schiedsrichter. Seine Entscheidung ist endgültig und nicht mehr anfechtbar. |