

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

MONOPOLY

GAMER

SPIELANLEITUNG

MARIOKART

Ziel des Spiels

Ziehe mit deiner Lieblings-Nintendo-Figur rund um den Monopoly-Spielplan! Hol dir Punkte, indem du Münzen sammelst, Grundstücke kaufst und Rennen gewinnst. Das Spiel endet nach dem letzten Rennen. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten!

Inhalt

Spielplan, 4 Spielfiguren, 4 Rollenkarten, 4 Übersichtskarten, 8 Grand Prix-Karten, 16 Besitzrechtkarten, 5 Bananen-Chips, 1 Zahlenwürfel, 1 Power-Up-Würfel, 90 Münzen (50 Goldmünzen, 40 mit dem Wert 5).

ALTER
8+



WAS IST ANDERS AN MONOPOLY GAMER MARIO KART?

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei MONOPOLY Gamer Mario Kart geht es nicht nur um Geld. Du gewinnst, wenn du die meisten Punkte hast. Punkte bekommst du mit dem Sammeln von Münzen, dem Kauf von Grundstücken und dem Gewinnen von Rennen!



Münzen und Bananen!

Bei MONOPOLY Gamer Mario Kart ersetzen Münzen die Geldscheine, und im Laufe des Spiels verlieren und gewinnen die Spieler Münzen, während sie um den Spielplan ziehen.

Und weil es Mario Kart ist, können die Spieler auch Bananen-Chips auf dem Spielplan ablegen. Sie zwingen Spieler dazu, genau auf diesem Feld anzuhalten!

Fähigkeiten der Spielfiguren

Wenn du auf dem Superstern-Feld landest, aktivierst du die einzigartige Superstern-Fähigkeit deiner Spielfigur!

Power-Up-Würfel

Wirf ihn zusammen mit dem Zahlenwürfel. Wenn du am Zug bist, ziehe deine Figur UND aktiviere eine Power-Up-Fähigkeit. Jede Figur erhält einen speziellen Boost, wenn du eine bestimmte Power-Up-Fähigkeit würfelst!

Rennen

Jedesmal, wenn ein Spieler über LOS zieht, löst er ein Rennen **aus** **Mario Kart-Cups** aus! Alle Spieler können gegen Bezahlung mitfahren. Wenn du beim Rennen mitmachst, erhältst du einen besonderen Bonus! Der Sieger des Rennens darf die Karte behalten und kassiert Punkte!

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Sortiere die Münzen nach ihrem Wert und platziere sie in Reichweite aller Spieler.
- 2 Lege die Grand Prix-Karten verdeckt nach Zahlen sortiert ab (mit Grand Prix 1 oben). Lege den Stapel hier ab.
- 3 Lege die Besitzrechtkarten neben die entsprechenden Felder des Spielplans. Wenn nicht genug Platz ist, lege sie als Stapel ab und bestimme jemanden, der für die Karten zuständig ist.
- 4 Lege die Bananen-Chips in Reichweite aller Spieler als Stapel neben den Spielplan.



- 5 Jeder Spieler wählt eine Spielfigur. Stelle deine Spielfigur auf LOS. Lege die Rollenkarte dieser Figur vor dich ab.

Jeder Spieler erhält:



5 Goldmünzen
(Wert 1)



1 5er-Münze
(Wert 5)



1 Übersichtskarte

LOS GEHT'S!

So gewinnst du

Hol dir Punkte, indem du Münzen sammelst, Grundstücke kaufst und Rennen gewinnst. Der Spieler mit den meisten Punkten am Spielende gewinnt!

Wer fängt an?

Alle Spieler würfeln mit dem Zahlenwürfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf ist Startspieler. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist:

Würfle mit beiden Würfeln und mache dann das Folgende in beliebiger Reihenfolge:

1

- **Ziehe** deine Figur um die gewürfelte Anzahl Felder vor. Sammle alle Münzen auf den Feldern ein, auf denen du landest und über die du ziehst, aber nicht die auf dem Feld, von dem aus du startest.

Wo bist du gelandet? Befolge die Regeln dieses Feldes. Siehe DIE FELDER DES SPIELPLANS.

- **Aktiviere** die Fähigkeit auf deinem Power-Up-Würfel. Siehe DER POWER-UP-WÜRFEL. Checke auf deiner Rollenkarte, ob deine Figur einen Boost für die Fähigkeit erhält, die du gewürfelt hast!

2

Wenn du auf LOS gelandet bist oder darüber hinweggezogen, decke am Ende deines Zuges die oberste Grand Prix-Karte auf und starte damit ein Rennen. Siehe RENNEN.

3

Dein Zug ist zu Ende! Gib die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. *Wenn du vergisst Münzen aufzunehmen, bevor du die Würfel weitergibst, hast du Pech gehabt! Die Münzen bleiben für den nächsten Spieler liegen!*

Grundstückshandel

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zuges kannst du mit den Mitspielern handeln und Grundstücke kaufen, verkaufen oder tauschen. Mit Grand Prix-Karten darfst du niemals handeln. Die Punkte, die du bei den Rennen bekommst, behältst du bis zum Spielende!

DIE FELDER DES SPIELPLANS

GRUNDSTÜCKE

Lege die Grundstücke auf dem Spielplan ab, sortiert nach ihrem Wert vom günstigsten (Mario Kart Stadion) bis zum teuersten.

Freie Grundstücke

Wenn du auf einem Grundstück landest, das noch niemandem gehört, kannst du es kaufen oder versteigern lassen.

Kaufen?

Zahle den Preis an die Bank, der auf dem Spielplan steht, und nimm dir die Besitzrechtkarte.



Nicht kaufen?

Das Grundstück wird versteigert. Du fängst mit dem Bieten an, danach bietet dein linker Nachbar usw. Das Startgebot beträgt 1 Münze. Jedes weitere Gebot muss um mindestens 1 Münze höher sein. Der Spieler mit dem höchsten Gebot gewinnt die Auktion, die Münzen gehen an die Bank. Wenn alle Spieler passen, erwirbt niemand das Grundstück.



Grundstücke mit Besitzer

Wenn du auf einem Grundstück landest, das bereits einem anderen Spieler gehört, zahlst du ihm die Miete, die auf der Besitzrechtkarte steht.

Gehören einem Spieler beide Grundstücke einer Farbgruppe, kassiert er für die Grundstücke jeweils die doppelte Miete! Fragt dich der Grundstückseigentümer erst nach der Miete, wenn der nächste Spieler schon gewürfelt hat, musst du ihm keine Miete zahlen!



Turbofeld

Wenn du hier landest, wirf den Zahlenwürfel und ziehe entsprechend viele Felder vorwärts. Dann fährst du die Aktion des Feldes aus, auf dem du gelandet bist. Wenn auf dem Weg eine Banane liegt, musst du dort anhalten.



Item-Box

Wenn du hier landest, wirf den Zahlenwürfel und nimm dir so viele Münzen von der Bank, wie der Würfel zeigt.



Steinblock

Wenn du hier landest, lege 2 Münzen auf das Feld.



Superstern

Wenn du hier landest, wird die einzigartige Superstern-Fähigkeit deiner Spielfigur aktiviert. Hier (und auf den Rollenkarten) findest du eine Beschreibung der Fähigkeiten.



Mario™

Du erhältst 3 Münzen von der Bank. Wirf den Zahlenwürfel und ziehe noch einmal.



Luigi™

Du hast die Wahl, ob du zum günstigsten freien Grundstück ziehst oder nicht. Wenn du dort hinziehst, musst du das Grundstück kaufen oder versteigern. Gehe nicht über LOS und nimm unterwegs keine Münzen auf. Wenn es keine freien Grundstücke gibt, bleibst du stehen.



Peach™

Wirf den Power-Up-Würfel am Ende deines Zuges erneut. Führe die Aktion des Wurfes aus.



Toad™

Du darfst bis zu 5 Münzen ablegen und dann um entsprechend viele Felder ziehen.



Nur zu Besuch

Wenn du hier landest, stelle deine Spielfigur in den Nur zu Besuch-Bereich.



Gehe in das Gefängnis

Stelle deine Spielfigur sofort ins Gefängnis! Nimm keine 2 Münzen, wenn du über LOS kommst, und nimm dir keine Münzen von den Feldern, über die du ziehst. Decke keine Grand Prix-Karte auf. Dein Zug ist vorbei.

Im Gefängnis

Du darfst nicht an Rennen teilnehmen, während du im Gefängnis sitzt. Du darfst weiterhin Miete kassieren, an Auktionen teilnehmen und mit Mitspielern handeln.

Die Fähigkeiten der Spielfiguren gelten weiterhin. Wenn du Münzen abgeben musst, während du im Gefängnis sitzt, lege sie in den Nur zu Besuch-Bereich.

Wie komme ich aus dem Gefängnis?

Zahle 5 Münzen an die Bank, bevor du die Würfel für deinen Zug wirfst. Dann wirf beide Würfel und führe deinen Zug normal aus.

ODER

Wirf mit dem Zahlenwürfel. Wenn du eine 6 würfelst, kommst du aus dem Gefängnis frei! Wirf beide Würfel und führe deinen Zug normal aus. Wenn du keine 6 würfelst, ist dein Zug beendet. Wenn du das Würfeln zweimal erfolglos versucht hast, kommst du aus dem Gefängnis frei und darfst in deinem nächsten Zug die beiden Würfel normal würfeln.

Wenn du das Gefängnis verlässt, darfst du alle Münzen einkassieren, die im Nur zu Besuch-Bereich liegen.



Frei Parken

Kleine Pause! Hier passiert nichts.



LOS

Wenn du auf LOS kommst oder darüber hinwegziehst, nimm dir 2 Münzen von der Bank. Decke am Ende deines Zuges die oberste Grand Prix-Karte auf. Siehe RENNEN.

DER POWER-UP-WÜRFEL



Mit dem Power-Up-Würfel kannst du in deinem Zug eine Fähigkeit aktivieren.

Jede Figur erhält einen speziellen Boost, wenn der zugehörige Spieler eine bestimmte Power-Up-Fähigkeit würfelt! Dadurch wird diese Fähigkeit ersetzt bzw. verstärkt. Siehe die Informationen auf deiner Rollenkarte.

Achte darauf, dass du deine Power-Up-Fähigkeit und alle besonderen Boosts für deine Figur aktivierst, bevor der nächste Spieler würfelt. Danach ist es zu spät!



Wenn du einen Stachi-Panzer würfelst, suche einen beliebigen Mitspieler aus. Er muss 3 Münzen auf dem Feld ablegen, auf dem er gerade steht. Wenn du **Peach** bist und dies würfelst, darfst du ZWEI Mitspieler bestimmen, die jeweils 3 Münzen ablegen.



Wenn du einen grünen Panzer würfelst, muss der Spieler, der am dichtesten vor deiner Figur auf dem Spielplan steht, 3 Münzen auf seinem aktuellen Feld ablegen. Stehen zwei Figuren gleich weit vor dir, suche dir eine davon aus.



Wenn du einen Blitz würfelst, müssen alle anderen Spieler 1 Münze ablegen.

Wenn du **Toad** bist und dies würfelst, müssen alle Spieler 1 Münze ablegen UND dir 1 Münze geben.



Wenn du die Münzen würfelst, kassiere 3 Münzen von der Bank.

Wenn du **Mario** bist und dies würfelst, nimm dir 3 Münzen von der Bank ODER ziele um bis zu 3 Felder zusätzlich.



Wenn du eine Banane würfelst, ziehe und führe die Aktion dieses Feldes normal aus. Dann legst du einen Bananen-Chip irgendwo auf deinem Weg ab. Hier ist ein Beispiel:



Mario steht auf LOS und würfelt eine 5. Er kann also auf eins der markierten Felder eine Banane ablegen, auch auf LOS.

Wenn du **Luigi** bist und eine Banane würfelst, lege sie...



Was passiert, wenn ich auf ein Feld mit einer Banane ziehe?

Wenn du auf ein Feld mit einer Banane ziehst, musst du - unabhängig davon, wer sie dort hingelegt hat - anhalten und die Aktion dieses Feldes ausführen. Darum ist es schlaue, auf den eigenen Grundstücken Bananen abzulegen! Nachdem du auf einer Banane gelandet bist und angehalten hast, nimm die Banane vom Spielplan und lege sie zu den übrigen Bananen-Chips.

Auf jedem Feld darf zu jeder Zeit nur ein einziger Bananen-Chip liegen und insgesamt dürfen nur 4 Bananen-Chips auf dem Spielplan sein.

Warum ist es wichtig, welchen Würfel ich zuerst benutze?



In diesem Beispiel hat Mario gerade eine 4 und einen grünen Panzer gewürfelt. Wenn er den grünen Panzer zuerst benutzt, muss Luigi 3 Münzen auf seinem aktuellen Feld ablegen. Wenn Mario

seine Figur zieht, kann er die Münzen im Vorbeigehen kassieren! Wenn Mario seine Figur zuerst zieht und dann den grünen Panzer benutzt, trifft er mit dem Panzer stattdessen Peach und kann sich in seinem Zug die Münzen nicht nehmen.

Was ist, wenn ich keine Münzen mehr habe?

Du musst bezahlen, wenn ein Mitspieler eine Power-Up-Fähigkeit benutzt, so dass du ihm Münzen geben oder auf dem Spielplan ablegen musst, oder wenn du Miete zahlen musst.

Wenn du nicht genügend Münzen hast, musst du ein oder mehrere Grundstücke zum aufgedruckten Wert an die Bank verkaufen - oder an andere Spieler zu einem ausgehandelten Preis. Dann legst oder gibst du die geschuldeten Münzen ab.

Wenn du keine Münzen und keine Grundstücke hast, machst du nichts. Es geht dir schon schlecht genug. Halte durch!



RENNEN

Wenn du auf LOS landest oder darüber hinwegziehst, löst du ein Rennen aus. Am Ende deines Zuges:

1

Decke die oberste Grand Prix-Karte auf und lege sie in die Tischmitte, wo alle Spieler sie sehen können.



- Grand Prix Level
- Zähle so viele Münzen an die Bank, um beim Rennen mitzumachen
- Je nach deiner Platzierung im Rennen gewinnst du einen Preis
- Wert dieser Grand Prix-Karte am Ende des Spiels

2

Alle Spieler, die am Rennen teilnehmen wollen und den Preis bezahlen können, machen mit. Wenn kein Spieler am Rennen teilnehmen möchte, legt die Grand Prix-Karte zur Seite.

Würfelt reihum mit dem Zahlenwürfel. Der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, fängt an. Ihr würfelt nacheinander im Uhrzeigersinn.

3

Wer gewinnt?
Der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf gewinnt das Rennen und behält die Grand Prix-Karte.

Alle Spieler, die am Rennen teilgenommen haben, aber nicht Sieger sind, bekommen den Bonus, der auf der Karte steht. Der Spieler mit dem höchsten Wurf bekommt den Preis für den 1. Platz. Der Spieler mit dem zweithöchsten Wurf bekommt den Preis für den 2. Platz usw. Bei einem Unentschieden würfeln die beteiligten Spieler erneut, bis einer von ihnen die Nase vorn hat und die entsprechende Platzierung einnimmt.

Es gibt einen besonderen Preis für das letzte Rennen: der Sieger darf sich nämlich eine beliebige Grand Prix-Karte von einem Mitspieler aussuchen und das Rennen dieser Karte erneut austragen. Alle Spieler dürfen bei dem Rennen mitmachen und müssen dafür bezahlen. Die Preise werden entsprechend den Werten auf der Karte vergeben. Der Sieger behält die Grand Prix-Karte.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn das letzte Rennen vorbei ist. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Um deine erzielten Punkte auszurechnen, zähle die Punkte von deinen Grundstücken, den Grand Prix-Karten und deinen Münzen zusammen. 5 Goldmünzen sind dabei 10 Punkte wert. Mache aus deinen Goldmünzen Stapel mit jeweils 5 Münzen, um sie leichter zählen zu können.

Hier ist ein Beispiel, wie du deine Punkte zusammenzählen kannst. Der Spieler hat 3 Grundstücke, 2 Rennen gewonnen und 13 Münzen.



70
PUNKTE



60
PUNKTE



10 PUNKTE

10 PUNKTE

0 PUNKTE

130
PUNKTE

Summe: 150 Punkte

Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten Grundstücks- und Grand Prix-Karten!

MIT 2 SPIELERN

Bei 2 Spielern gelten die normalen Spielregeln mit folgenden Abweichungen:

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Jeder Spieler wählt zwei Figuren und stellt sie auf LOS. Nimm dir die Rollenkarten für deine beiden Figuren und lege sie offen vor dich - so kannst du ihre Fähigkeiten gut sehen.
- 2 Jeder Spieler erhält 20 Goldmünzen.

LOS GEHT'S!

- In deinem Zug darfst du aussuchen, welche der beiden Figuren du ziehst, nachdem du die beiden Würfel geworfen hast. Drehe nach dem Zug die Rollenkarte dieser Figur auf die Rückseite. Immer wenn eine Rollenkarte verdeckt liegt, kannst du diese Figur nicht nutzen. Du bist zum Beispiel Mario und Luigi. In deinem ersten Zug entscheidest du dich für Mario und drehst seine Karte danach auf die Rückseite. In deinem zweiten Zug musst du Luigi benutzen und danach seine Karte auf die Rückseite drehen. Vor deinem dritten Zug drehst du beide Rollenkarten wieder auf die Vorderseite und kannst dich frei zwischen Mario und Luigi entscheiden.
- Alle von dir aktivierten Fähigkeiten, die alle Spieler betreffen, wirken nur auf eine einzige Figur deines Mitspielers. Würfelst du z. B. einen 🎲, darf dein Mitspieler aussuchen, welche seiner Figuren ablegen muss. Deine Figuren müssen keine Münzen ablegen. Würfelst du einen 🎲, ist nie deine eigene Figur betroffen, nur die deines Mitspielers.
- Wenn du am Zug bist und eine deiner Figuren sitzt im Gefängnis, musst du vor dem Würfeln der beiden Würfel entscheiden, ob du bezahlen oder würfeln möchtest, um diese Figur aus dem Gefängnis zu bekommen.

