



© & TM Lucasfilm Ltd.

Die Titel HASBRO GAMING und MONOPOLY sowie alle 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.

© 1935, 2015 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, Weinberglistrasse 4, CH-6005

Luzern, Tel.: 041 766 83 00, info@hasbro.ch

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

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

www.hasbro.de www.hasbro.ch www.monopoly.de
starwars.hasbro.com starwars.com/theforceawakens



0515 B0324100 00

Das berühmte Spiel um den großen Deal



ALTER
8+



BRAND

MONOPOLY

STAR WARS™

SPIELREGELN

Das ist Ihre Mission:

Verbünden Sie sich miteinander, errichten Sie überall in der Galaxis Stützpunkte und setzen Sie Machtkarten ein, um die Schlacht für sich zu entscheiden. Aber denken Sie daran: Es kann nur einen Sieger geben!

Möge die Macht mit Ihnen sein!

SPIELAUSSTATTUNG: 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 48 Stützpunkte (doppelseitig), 36 Machtkarten, 4 Symbolkarten, 2 Würfel und 1 Satz Spielgeld.

LESEN SIE DIESE SEITEN ZUERST!

MONOPOLY *Star Wars* ist ein völlig anderes Spiel. Und das ist neu daran:

DAS ZIEL DES SPIELS

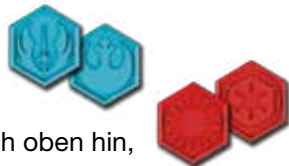
- Reisen Sie durch die Galaxis und kaufen Sie Planeten, um darauf Stützpunkte zu errichten.
- Wenn alle Planeten einen Besitzer haben, ist die Schlacht vorbei. Jeder Spieler zählt seine Stützpunkte.
- Der Spieler der Siegerseite, der die meisten Stützpunkte besitzt, hat das Spiel gewonnen!
- Möge die Macht mit Ihnen sein ...

WÄHLEN SIE IHRE SEITE

Entscheiden Sie sich, ob Sie in dieser galaktischen Auseinandersetzung um die ultimative Herrschaft für die Rebellen (blau) oder das Imperium (rot) antreten. Gehen Sie Bündnisse ein, doch vergessen Sie nicht, dass es nur einen Sieger geben kann.

STÜTZPUNKTE UND SYMBOLE

Wählen Sie zunächst Ihre Spielfigur und danach eine Symbolkarte derselben Farbe.



Sehen Sie mal genau hin ...

- Nehmen Sie einen Stützpunkt der passenden Farbe.
- Auf einer Seite davon finden Sie Ihr Symbol.
- Legen Sie die Stützpunkte während des Spiels mit dieser Seite nach oben hin, um zu zeigen, dass Ihnen das Planetenfeld gehört.

SO SPIELEN SIE MACHTKARTEN AUS!

Wer auf einem Rebellen- oder Imperiumfeld landet, zieht eine Machtkarte vom Stapel.

Auf Rebellenfeldern ziehen Sie diese:



Und auf Imperiumfeldern diese:



Sehen Sie sich eine der Karten mal genauer an ...

Welche Aktion gilt für Ihre Farbe?

Wenn es die obere Hälfte ist, geht es um **die Macht!**
Heben Sie diese Karten auf und spielen Sie sie **jederzeit** nach Belieben aus, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

(Vergessen Sie nicht, Ihren normalen Zug zu machen, wenn Sie zu Beginn Ihres Zugs eine Machtkarte ausspielen.)



Wenn für Sie die untere Hälfte gilt, gibt es für Sie ein **Ereignis!**

Lesen Sie das Ereignis vor und führen Sie es sofort aus.



PLANETENFELDER

Reisen Sie durch die Galaxis und kaufen Sie Planeten, um darauf Stützpunkte zu errichten.

Wenn andere Spieler auf Ihren Felder landen, verlangen Sie von ihnen Miete.

Wenn Ihnen ein ganzer Planet gehört (Farbgruppe), kassieren Sie sogar die doppelte Miete.







KEIN GELD MEHR?

Bei MONOPOLY *Star Wars* macht niemand Bankrott. Aber wenn Sie einmal Ihre Miete nicht bezahlen können, verlieren Sie Ihren wertvollsten Stützpunkt!

VORBEREITEN



1. Die Spieler entscheiden sich, für welche Seite sie spielen: Rebellen (blau) oder Imperium (rot).
2. Die Spieler sollten sich gleichmäßig zwischen beiden Seiten aufteilen (bei 3 Spielern siehe nächste Seite).
3. Jeder Spieler nimmt sich seine Spielfigur und stellt sie auf LOS. Legen Sie Ihre Symbolkarte für alle sichtbar vor sich hin.
4. Mischen Sie die Rebellen-Machtkarten durch und legen Sie den Stapel verdeckt hier hin: 
5. Mischen Sie die Imperium-Machtkarten durch und legen Sie den Stapel verdeckt hier hin: 
6. Jeder Rebellenspieler zieht 3 Rebellenkarten und jeder Imperiumspieler zieht 3 Imperiumkarten.
 - Sehen Sie sich Ihre Karten an, aber halten Sie sie geheim.
 - Behalten Sie die Karten, bis Sie sie brauchen können. Sie dürfen sie jederzeit ausspielen.
7. Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Der Bankhalter kümmert sich um:
 - das Geld der Bank 
 - Rebellen- und Imperiumstützpunkte 
 - AuktionenDer Bankhalter kann selbst mitspielen, doch er muss sein Geld vom Geld der Bank getrennt aufbewahren.
8. Jeder Spieler erhält dieses Startkapital:



2x

4x

2x

3x

2x

Summe = 1.500 Credits.

Das übrige Geld wird in der Spielschachtel als Bank aufbewahrt.

9. Der jüngste Rebellenspieler fängt an. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.



SPIELEN

Wer gewinnt?

- Sobald alle Planeten vollständig mit Stützpunkten bebaut sind, gewinnt die Seite mit den meisten Stützpunkten: die Rebellen oder das Imperium.
- Der Spieler der Siegerseite, der die meisten Stützpunkte besitzt, hat das Spiel gewonnen!
- Bei einem Unentschieden hat diejenige Seite die meiste Macht, die den wertvollsten Stützpunkt besitzt.

Der Spielablauf

1. Werfen Sie beide Würfel.
2. Ziehen Sie mit Ihrer Figur um entsprechend viele Felder über den Spielplan.
3. Wo sind Sie gelandet? Sehen Sie im Abschnitt **DIE FELDER** nach.
4. Bei einem Pasch führen Sie Ihren Zug bis hierher normal durch, würfeln danach erneut und machen noch einen Zug.
Achtung! Wer 3 Mal nacheinander einen Pasch würfelt, muss sofort ins Gefängnis!
5. Ihr Zug ist vorbei 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.

Bei einer Runde mit 3 Spielern

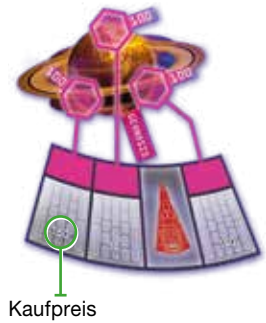
- Der Spieler, der für seine Seite der Macht alleine antritt, ist zuerst am Zug und erhält am Anfang des Spiels 6 Rebellen- bzw. Imperiumkarten.

DIE FELDER

Freie Planetenfelder

Planetenfelder, die noch niemandem gehören, müssen direkt gekauft oder versteigert werden.

- **Kaufen?** Zahlen Sie den Preis, der am äußeren Rand des Feldes steht, an die Bank. Danach legen Sie einen Ihrer Stützpunkte auf das mit der Linie verbundene sechseckige Feld auf dem Planeten. Achten Sie darauf, dass Ihr Stützpunkt mit Ihrem Symbol nach oben liegt.
- **Nicht kaufen?** Das Feld wird sofort vom Bankhalter versteigert. Das Anfangsgebot beträgt 10 Credits. Jeder kann mitsteigern – auch der Spieler, der auf dem Feld gelandet war. Der Meistbietende zahlt den Betrag an die Bank und markiert das Feld mit einem seiner Stützpunkte.
- Wenn niemand das Feld haben möchte, ist das in Ordnung. Lassen Sie es einfach frei.



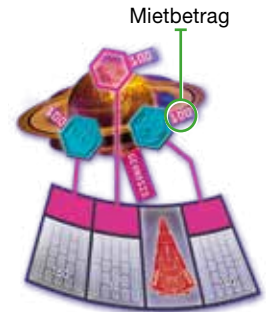
Kaufpreis

Verkaufte Felder

Wenn Sie auf einem Feld landen, das bereits einem anderen Spieler gehört, müssen Sie ihm Miete zahlen. Sehen Sie sich den Mietbetrag neben dem Stützpunkt auf dem Planeten an.

- Wenn der Besitzer des Feldes zur gegnerischen Seite der Macht gehört, zahlen Sie ihm die volle Miete.
- Ist der Besitzer des Feldes ein Verbündeter, zahlen Sie ihm nur die halbe Miete.
- Sie haben nicht mehr genug Geld? Siehe Seite 9.

Achtung! Der Besitzer muss seine Miete einfordern, bevor der nächste Spieler würfelt. Wenn er nichts verlangt, muss man auch nichts bezahlen.



Mietbetrag

Farbgruppe = doppelte Miete!

Wenn Sie allein oder als Teil eines Bündnisses alle Felder eines Planeten besitzen, wird die Miete dieser Felder verdoppelt!



LOS

Jedes Mal, wenn Sie über LOS gehen oder darauf landen, erhalten Sie 200 Credits. (Ausnahme: Sie sind mit Hyperantrieb gereist – siehe Seite 8.)



Machtkartenfelder

Wer auf einem Rebellen- oder Imperiumfeld landet, zieht eine Machtkarte vom Stapel.



Auf Rebellenfeldern ziehen Sie diese:



Und auf Imperiumfeldern diese:



Sehen Sie sich eine der Karten mal genauer an ...

Welche Aktion gilt für Ihre Farbe?

Wenn es die obere Hälfte ist, geht es um **die Macht!**

Heben Sie diese Karten auf und spielen Sie sie **jederzeit** nach Belieben aus, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

(Vergessen Sie nicht, Ihren normalen Zug zu machen, wenn Sie zu Beginn Ihres Zugs eine Machtkarte ausspielen.)



Wenn für Sie die untere Hälfte gilt, gibt es für Sie ein **Ereignis!**

Lesen Sie das Ereignis vor und führen Sie es sofort aus.

Denken Sie daran!

Vergessen Sie nicht die Karten, die Sie zu Beginn des Spiels erhalten haben.

Die **Ich sage "nein!"**-Karten dürfen jederzeit ausgespielt werden, um eine Karte abzublocken, die ein anderer Spieler gegen Sie spielt. Hat dieser Spieler auch eine **Ich sage "nein!"**-Karte, ist Ihre damit ausgehebelt.



Legen Sie ausgespielte Rebellen- und Imperiumkarten offen ab. Wenn die Zugstapel verbraucht sind, mischen Sie die ausgespielten Karten durch und nehmen sie als neue Zugstapel.



Hyperantrieb

Springen Sie auf irgendein freies Planetenfeld, das zwischen Ihnen und dem nächsten Hyperantriebsfeld liegt.

Wenn alle Felder in diesem Bereich schon verkauft sind, dürfen Sie noch weiter springen, und zwar auf das nächste freie Feld bis zum nächsten Hyperantriebsfeld und so weiter.

Sollten Sie beim Reisen per Hyperantrieb über LOS kommen, erhalten Sie **keine** 200 Credits.



Kopfgeldjäger

Übernehmen Sie ein Planetenfeld! Nehmen Sie einen Ihrer Stützpunkte aus der Bank und:

- besetzen Sie damit ein beliebiges freies Planetenfeld *oder*
- nehmen Sie einem anderen Spieler einen Stützpunkt weg und legen Sie Ihren eigenen auf das Feld.



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

Hier passiert gar nichts. Sie können bis zum nächsten Zug Ihre Energiekupplungen reparieren.



Gehen Sie in das Gefängnis

Stellen Sie Ihre Spielfigur sofort aufs Gefängnis! Wenn Sie dabei über LOS kommen, erhalten Sie keine 200 Credits. Ihr Zug ist danach vorbei. Während Sie im Gefängnis sind, erhalten Sie keine Miete und dürfen nicht an Auktionen teilnehmen.

„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?“

- **Zahlen Sie** am Anfang Ihres nächsten Zugs 100 Credits. Danach würfeln Sie und machen einen ganz normalen Zug.
- **Spielen Sie eine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte aus.**
- **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 100 Credits frei und ziehen mit Ihrem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.



Handelsförderungssteuer

Zahlen Sie an die Bank 200 Credits.

Sie haben kein Geld mehr?

- **Schulden bei der Bank:** Behalten Sie Ihr Bargeld und entfernen Sie Ihren wertvollsten Stützpunkt.
- **Schulden bei einem Spieler:** Behalten Sie Ihr Bargeld und entfernen Sie Ihren wertvollsten Stützpunkt. Der Spieler, bei dem Sie Schulden haben, legt stattdessen einen seiner Stützpunkte auf dieses Feld.
- Wenn Sie weder Geld noch Stützpunkte besitzen, tun Sie einfach gar nichts. Sie sind ja schon schlimm genug dran!

GEWINNEN

- Das Spiel endet, sobald auf jedem Planetenfeld ein Stützpunkt liegt. Die Seite der Macht, die die meisten Stützpunkte auf dem Spielplan hat, hat gewonnen!
- Der Spieler der Siegerseite, der die meisten Stützpunkte besitzt, hat das Spiel gewonnen!
- Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der den wertvollsten Stützpunkt besitzt.

KASHYYYK



Kashyyyk ist der mit dichten Wäldern bewachsene Heimatplanet der Wookiees. Ihre in den Bäumen errichteten Häuser sind ganz und gar nicht primitiv, sondern weisen hochentwickelte Technologien auf. Auf Kashyyyk fand eine der letzten Schlachten der Klonkriege statt: Angeführt von Yoda kämpften Wookiees und Klone gegen die Droidenarmee der Separatisten, bis der Imperator die Order 66 befahl, wonach alle Jedi von den Klonen getötet wurden.

HOTH



Hoth ist der sechste Planet des abgelegenen Hoth-Systems, auf dem sich die Echo-Basis der Rebellenallianz befand. Es ist eine Welt aus Eis und Schnee, umkreist von zahlreichen Monden und bewohnt von gefährlichen Kreaturen, wie zum Beispiel dem Wampa.

TATOOINE



Der Wüstenplanet Tatooine liegt am Äußeren Rand der Galaxis, umkreist Zwillingssonnen und wird von den verbrecherischen Hutts regiert. Die meisten Siedler betreiben Feuchtfarmen in der Wüste, doch Städte wie Mos Espa und Mos Eisley ziehen viele Kriminelle an. Zu den vielen Gefahren auf Tatooine zählen plötzliche Sandstürme, Banden umherstreichender Tuskenräuber und fleischfressende Krayt-Drachen. Tatooine ist außerdem für gefährliche Podrennen, Glücksspiel und legale Sklaverei berüchtigt.

KAMINO



Kaum jemand hätte gedacht, dass dieser einsame Planet jenseits des Äußeren Rands eine Schlüsselrolle bei der Mächteverschiebung in den letzten Tagen der Republik spielen würde. Kamino ist eine Welt mit endlosen Ozeanen und Stürmen. An der Oberfläche sichtbar sind lediglich die auf Pfählen errichteten Städte der Kaminoaner. Premierminister Lama Su überwacht in der Hauptstadt Tipoca City die Produktion des kostbarsten Exports von Kamino: Klone.

GEONOSIS



Der raue Planet Geonosis mit seinen Ringen liegt kaum eine Parsec von Tatooine entfernt und außerhalb der Grenzen des Galaktischen Imperiums. Seine wenig einladende Oberfläche besteht aus einer trockenen Felsenwüste. Die am weitesten entwickelte Lebensform sind die Geonosianer, empfindungsfähige Insektoiden, die turmartige Bauten bewohnen. Während der Klonkriege unterstützten die Geonosianer die Separatisten mit großen Fabriken, in denen Droiden und Waffen produziert wurden.

DAGOBAH



Der von Sümpfen bedeckte Planet Dagobah diente dem Jedi-Meister Yoda in seinen letzten Jahren als Heimat, in der er sich vor den imperialen Streitkräften verbergen konnte. Der düstere und feuchte Morastplanet mit den übelriechenden Feuchtgebieten ist vollständig unentwickelt und weist keinerlei Technologien auf. Obwohl es keine Zivilisation gibt, ist der Planet doch vom dichten Dschungelboden bis zur vielfältigen Tierwelt äußerst lebendig.

ENDOR



Der Waldmond Endor liegt in einem entfernten Winkel der Galaxis und wäre niemals in der Geschichte aufgefallen, hätte dort nicht eine entscheidende Schlacht stattgefunden. Die üppig bewachsene Waldheimat der Ewoks wurde für Darth Vader und das Imperium zur Grabstätte, denn hier errang die Rebellenallianz ihren entscheidendsten Sieg über das Galaktische Imperium.

CORUSCANT



Der mit Städten bedeckte Planet Coruscant ist das pulsierende Herz und die Hauptstadt der Galaxis. Hier bevölkern die verschiedensten Kulturen hochaufragende Wolkenkratzer, die Ströme des Luftverkehrs und die inneren Ebenen, die bis weit unter die Oberfläche des Planeten reichen. Coruscant war Regierungssitz der Galaktischen Republik und des nachfolgenden Imperiums, und es war der Schauplatz zahlreicher historischer Ereignisse in den Klonkriegen.