

# Spielregeln zu Planetopoly

## 1. Spielvorbereitung

- Für dieses Spiel benötigt man zwei Würfel, Spielchips (als Spielgeld), Halmakegel (als Spielfiguren, Stützpunkte, Raumstationen und Raumbasen) sowie die dazugehörigen Spielpläne, Ereigniskarten und Besitzrechtkarten (für Grundstücke, Zollstationen und Radarfallen). Die optimale Anzahl an Spielern liegt bei drei und vier.
- Jeder Spieler bekommt 3000 Geldeinheiten (GE) in folgender Stückelung: zwei grüne Chips mit dem Geldwert 1000, vier gelbe Chips mit dem Geldwert 200, drei rote Chips mit dem Geldwert 50 und fünf weiße Chips mit dem Geldwert 10).
- Die Ereigniskarten werden gemischt und anschließend verdeckt auf die Planetenbilder des Spielbretts gelegt.

## 2. Spielablauf

Wer mit beiden Würfeln die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel mit einem erneuten Wurf beider Würfel. Jeder Spieler muss um die Anzahl von Feldern vorrücken, die er mit seinen beiden Würfeln gewürfelt hat. Der Kauf von Grundstücken und Stützpunkten (sofern möglich) bzw. die Bezahlung von Miete, Bußgeld oder Zollgebühren (siehe Kapitel 5 und 6) erfolgt nach dem Würfeln. Wer einen Pasch (zwei Mal die gleiche Würfelzahl) gewürfelt hat, und nach dem Zug auf keinem Ereignisfeld und auch nicht auf dem Start- oder Casinofeld landet, darf anschließend ein weiteres Mal würfeln. Verkäufe und Fernkäufe (siehe Kapitel 8 und 9) müssen vor dem Würfeln durchgeführt werden. Das Ziel des Spieles ist es, durch den Kauf von Grundstücken, Stützpunkten, Zollstationen und Radarfallen möglichst viel Geld von den anderen Spielern zu kassieren. Wer am Ende des Spieles das meiste Vermögen (Bargeld zuzüglich Hypothekenwert aller Besitztümer) besitzt, hat das Spiel gewonnen.

## 3. Startfeld

Das Spiel beginnt auf dem Startfeld. Wer ein weiteres Mal über das Startfeld zieht, darf eine Belohnung von 1000 GE von der Bank kassieren. Wer genau auf das Startfeld kommt, erhält eine zusätzliche Belohnung von 200 GE.

## 4. Casinofeld

Wer auf das Casinofeld kommt, muss mindestens einmal im Weltraumcasino spielen. Der Mindesteinsatz beträgt 100 GE und kann in Hunderterschritten auf bis zu 1000 GE erhöht werden. Es kann dabei auf folgende Würfelkombinationen getippt werden (Hinweis: damit das Casino einen Gewinn erwirtschaftet und nicht pleite geht, wurden die theoretischen Quoten aller Kombinationen mit dem Faktor 0,9 potenziert und auf eine Nachkommastelle gerundet):

Tipp	Quote	Tipp	Quote	Tipp	Quote	Tipp	Quote
$\sum 12$	30,1	$\sum 8$	6,5	$\sum$ gerade / $\sum$ ungerade	1,9	kein Würfel zeigt 1, 2 oder 3	3,7
$\sum 11$	15,6	$\sum 7$ / Pasch	5,5	kein Pasch	1,2	mind. 1 Würfel zeigt 6	3,1
$\sum 10$	10,6	$\sum$ größer 8	3,4	kein Würfel zeigt 1	1,4	mind. 1 Würfel zeigt 5 oder 6	1,7
$\sum 9$	8,1	$\sum$ größer 7	2,3	kein Würfel zeigt 1 oder 2	2,2	mind. 1 Würfel zeigt 4, 5 oder 6	1,3

Nachdem der Spieler einen Tipp abgegeben hat, würfelt er erneut mit seinen beiden Würfeln. Hat er richtig getippt bekommt er seinen Gewinn (Einsatz x Quote) ausbezahlt und darf anschließend ein weiteres Mal im Casino spielen. Tippt ein Spieler zum Beispiel auf einen Pasch und setzt 200 GE, so erhält er im Gewinnfall ( $200 \times 5,5 =$ ) 1100 GE ausbezahlt. Hat der Spieler jedoch falsch getippt, verliert er seinen Einsatz und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## 5. Planetenfelder

Wer auf das Grundstücksfeld eines Planeten kommt, kann dieses Grundstück kaufen. Der Preis ist auf dem Spielfeld aufgedruckt und muss an die Bank gezahlt werden. Anschließend bekommt man die entsprechende Besitzrechtkarte von der Bank, auf der man die Miethöhe ablesen kann, die man erhält, wenn ein Spieler auf sein Feld kommt. Der Preis für den Bau eines Stützpunktes steht ebenfalls auf der Besitzrechtkarte. Drei Stützpunkte sind eine Raumstation und drei Raumstationen sind eine Raumbasis. Dabei müssen unbedingt folgende Regeln beachtet werden:

- Wer das erste Grundstück eines Planeten besitzt, hat ein Anspruchsrecht auf den kompletten Planeten. Wenn ein Spieler zum Beispiel das Grundstück "Lyra 2" kauft, dann darf nur er die anderen beiden Grundstücke des Planeten ("Lyra 1" und "Lyra 3") kaufen und kein anderer Spieler.
- Ein Spieler muss mindestens zwei Besitzrechtkarten von all seinen Planeten besitzen, auf die er ein Anspruchsrecht hat, bevor er ein Grundstück eines anderen Planeten kaufen darf.
- Wer nur ein Grundstück eines Planeten besitzt, darf maximal ein Stützpunkt darauf stehen haben.  
Wer nur zwei Grundstücke eines Planeten besitzt, darf maximal je zwei Stützpunkte darauf stehen haben.  
Steht auf einem Grundstück eine Raumstation, muss auf den anderen Grundstücken mind. ein Stützpunkt stehen.  
Stehen auf einem Grundstück zwei Raumstationen, müssen auf den anderen Grundstücken mind. zwei Stützpunkte stehen.  
Steht auf einem Grundstück eine Raumbasis, muss auf den anderen Grundstücken mind. eine Raumstation stehen.
- Steht man auf einem gekauften Grundstück, dürfen auch auf den anderen bereits gekauften Grundstücken des Planeten Stützpunkte gebaut werden. Grundstücke können aber nur gekauft werden, wenn man direkt darauf kommt.
- Wer ein neues Grundstück gekauft hat, darf erst bei der nächsten Gelegenheit Stützpunkte bauen.

## 6. Zollstationen und Radarfallen

Wer eine Zollstation oder Radarfalle kauft, hat keinen Anspruch auf die übrigen drei Felder. Auch Stützpunkte können nicht darauf gebaut werden. Die Einnahmen erhöhen sich jedoch mit jeder weiteren Zollstation bzw. Radarfalle, die man kauft. Wer zum Beispiel alle vier Radarfallen besitzt, erhält viermal so viel Bußgeld wie bei einer Radarfalle (bei gleicher Würfelzahl) und hat noch eine viermal höhere Chance, dass ein Spieler auf eine seiner Radarfallen kommt.

## 7. Ereignisfelder

Wer auf ein Ereignisfeld kommt (die Spielfelder mit den drei Fragezeichen), muss eine Ereigniskarte ziehen und die Anweisung befolgen, die auf der Ereigniskarte steht. Wer auf die andere Seite des Spielbretts rücken muss, darf keine weitere Ereigniskarte ziehen und keine 1000 GE kassieren, da man in diesem Fall nicht an dem Startfeld vorbeigezogen ist. Wenn die letzte Ereigniskarte vom Spielbrett gezogen wurde, werden alle verbrauchten Ereigniskarten gemischt und erneut auf den Planetenbildern des Spielbretts verteilt. **Tipp:** Die Ausführung bestimmter Ereignisse, kann auch durch Würfelkombinationen erfolgen. Dadurch werden die Ereigniskarten nicht mehr benötigt. Stattdessen wird einfach ein weiteres Mal gewürfelt. Empfohlen wird folgendes:

<b>Pasch = WURMLOCH</b>	<b>1,5 = Zahle 600 GE</b>	<b>2,5 = Entnehme 600 GE</b>	<b>3,6 = 2 Felder vor</b>
<b>1,2 = Gehe ins Gefängnis</b>	<b>1,6 = RENOVIERUNG</b>	<b>2,6 = BONUSGEBÄUDE</b>	<b>4,5 = 4 Felder zurück</b>
<b>1,3 = Zahle 200 GE</b>	<b>2,3 = Entnehme 200 GE</b>	<b>3,4 = Eine Runde aussetzen</b>	<b>4,6 = 4 Felder vor</b>
<b>1,4 = Zahle 400 GE</b>	<b>2,4 = Entnehme 400 GE</b>	<b>3,5 = 2 Felder zurück</b>	<b>5,6 = STARGATE</b>

## 8. Fernkauf

Wenn ein Spieler ein Anspruchsrecht auf die anderen beiden Grundstücke eines Planeten besitzt und ein anderer Spieler auf eines dieser Grundstücke kommt, dann ist ein Fernkauf möglich. Dabei muss der Spieler, der den Fernkauf durchführen möchte, zunächst den Preis für das Grundstück an die Bank zahlen, um die entsprechende Besitzrechtkarte zu bekommen. Anschließend muss er dem Spieler, der auf sein Grundstücksfeld gekommen ist, eine Provision zahlen. Die Höhe der Provision steht auf seiner Besitzrechtkarte, die er erhalten hat. Fernkäufe sind erst dann möglich, wenn der Spieler, der den Fernkauf durchführen möchte, selbst an der Reihe ist. Befinden sich auf diesem Feld mehrer Spieler, so erhält der Spieler die Provision, der als erster auf dieses Feld gekommen ist. Fernkäufe sind immer möglich. Wenn also ein Spieler einen Fernkauf durchführen möchte, so darf der andere Spieler ihm den Kauf nicht verweigern. Beim Kauf von Stützpunkten sind ebenfalls Fernkäufe möglich.

## 9. Verkäufe und Spielende

Grundstücke und Stützpunkte (hierbei ist unbedingt der dritte Punkt in Kapitel 5 zu beachten) sowie Zollstationen und Radarfallen dürfen jederzeit verkauft werden, unabhängig davon, ob zum Zeitpunkt des Verkaufs ein Spieler auf einem dieser Spielfelder steht. Der Geldbetrag, den man für den Verkauf bekommt, steht auf der Besitzrechtkarte. Kann ein Spieler einen geforderten Geldbetrag nicht bezahlen, dann muss er so viele seiner Gebäude bzw. Besitzrechtkarten verkaufen, wie notwendig sind, um den geschuldeten Betrag bezahlen zu können. In diesem Fall ist ein Verkauf auch nach dem Würfeln noch erlaubt. Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler ein bestimmtes Gesamtvermögen (zum Beispiel 30.000 GE) erreicht hat oder nachdem der erste Spieler Pleite gegangen ist (also trotz Verkauf all seiner Besitztümer den geforderten Geldbetrag nicht bezahlen kann).

## 10. Gefängnis

Wer zwei Mal hintereinander den gleichen Pasch oder drei Mal hintereinander einen beliebigen Pasch würfelt, muss in das nächstgelegene Gefängnis, noch bevor man seinen Zug ausgeführt hat. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer im Gefängnis ist, darf weder Verkäufe noch Fernkäufe durchführen. Kommt ein Spieler auf ein Spielfeld, das einem Spieler gehört, der im Gefängnis sitzt, so braucht er kein Geld zu zahlen. Wenn ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, an der Reihe ist, muss er versuchen einen Pasch zu würfeln. Pro Runde ist ein Versuch immer kostenlos. Gelingt ihm dies, so ist er frei und muss sofort mit einem weiteren Wurf vom Gefängnisfeld aus weiterspielen. Würfelt er keinen Pasch, so hat er drei Möglichkeiten. Entweder er setzt eine Runde aus und der nächste Spieler ist an der Reihe, oder er zahlt 100 GE und darf dann erneut versuchen einen Pasch zu würfeln oder er zahlt 500 GE und ist dann ebenfalls sofort frei und muss mit einem weiteren Wurf vom Gefängnisfeld aus weiterspielen. Ein Spieler, der aus dem Gefängnis kommt, darf erst dann wieder Verkäufe und Fernkäufe tätigen, wenn er ein weiteres Mal an der Reihe ist. Spieler, die direkt auf das Gefängnisfeld kommen, befinden sich dort nur zu Besuch und dürfen somit natürlich auch Geld kassieren sowie Verkäufe und Fernkäufe durchführen.

## 11. Zusätzliche Spielvariante

Wer auf allen Grundstücken eines Planeten eine Raumbasis stehen hat, kann diese in eine Luxusraumbasis umwandeln, indem eine Raumstation darüber gelegt wird und wodurch sich die Miete verdoppelt. Wird die Ereigniskarte "Renovierung" gezogen, muss man für eine Luxusraumbasis 450 GE zahlen. Umwandlungspreise pro Raumbasis:

<b>Lupus 1-3 = 1510 GE</b>	<b>Carina 1-3 = 1650 GE</b>	<b>Taurus 1-3 = 1790 GE</b>	<b>Hercules 1-3 = 1930 GE</b>
<b>Pegasus 1-3 = 2070 GE</b>	<b>Lyra 1-3 = 2210 GE</b>	<b>Hydrus 1-3 = 2350 GE</b>	<b>Orion 1-3 = 2490 GE</b>

Eine Luxusraumbasis hat einen Hypothekenwert von 12 Stützpunkten. Wird diese verkauft, erhält man somit für die Rückumwandlung einer Luxusraumbasis in eine Raumbasis von der Bank den Hypothekenwert von drei Stützpunkten.