

Spielregeln zu Planetopoly (Weltraum-Variante von Monopoly)

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). Es können maximal vier Spieler teilnehmen.
- Jeder Spieler bekommt 3000 Geldeinheiten (zum Beispiel zwei blaue Chips mit dem Geldwert 1000, vier grüne 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

Nachdem die Spielerreihenfolge festgelegt wurde, mit der das Spiel begonnen werden soll, beginnt der erste Spieler zu würfeln. 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 (siehe Kapitel 5 und 6) erfolgt nach dem Würfeln. Wer einen Pasch (zwei Mal die gleiche Würfelzahl) gewürfelt hat, 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 viele Mieteinnahmen von den anderen Spielern zu kassieren. Wer zu viele Schulden machen muss, verliert das Spiel. Wer zum Schluss noch übrig bleibt, 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 Geldeinheiten von der Bank kassieren. Wer genau auf das Startfeld kommt, erhält eine zusätzliche Belohnung von 200 Geldeinheiten. Wer mit einem Pasch auf das Startfeld kommt, darf anschließend nicht noch einmal würfeln.

4. Risikofeld

Wer auf das Risikofeld kommt, muss entweder Geld an die Bank zahlen oder er bekommt Geld von der Bank. Dies ist abhängig von seiner Würfelzahl. Wer mit einem Pasch auf dieses Feld kommt, darf anschließend kein weiteres Mal würfeln. Die Verluste bzw. Einnahmen können in Kapitel 11 abgelesen oder folgendermaßen berechnet werden:

- Bei einer geraden und einer ungeraden Würfelzahl wird die ungerade Zahl von der geraden Zahl abgezogen. Das Ergebnis wird mit 30 multipliziert. Beispiele: Ein Spieler hat eine 2 und eine 5 gewürfelt. Jetzt muss dieser Spieler 90 Geldeinheiten an die Bank zahlen ($2 - 5 = -3 \times 30 = -90$). Wenn ein Spieler jedoch eine 1 und eine 6 gewürfelt hat, bekommt er 150 Geldeinheiten von der Bank ($6 - 1 = 5 \times 30 = 150$).
- Bei zwei ungeraden Zahlen werden beide Zahlen zusammengezählt und mit 30 (bei einem Pasch sogar mit 50) multipliziert. Dieser Betrag muss an die Bank gezahlt werden. Beispiele: Ein Spieler hat eine 3 und eine 5 gewürfelt. Jetzt muss dieser Spieler 240 Geldeinheiten an die Bank zahlen ($3 + 5 = 8 \times 30 = 240$). Wenn ein Spieler jedoch einer 5er-Pasch würfelt, muss er 500 Geldeinheiten an die Bank zahlen ($5 + 5 = 10 \times 50 = 500$).
- Bei zwei geraden Zahlen werden beide Zahlen zusammengezählt und mit 30 (bei einem Pasch sogar mit 50) multipliziert. Dieser Betrag darf der Bank entnommen werden. Beispiele: Ein Spieler hat eine 2 und eine 4 gewürfelt. Jetzt bekommt dieser Spieler 180 Geldeinheiten von der Bank ($2 + 4 = 6 \times 30 = 180$). Wenn ein Spieler jedoch einen 4er-Pasch würfelt, bekommt er 400 Geldeinheiten von der Bank ($4 + 4 = 8 \times 50 = 400$).

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 Miete erhöht sich jedoch mit jeder weiteren Zollstation bzw. Radarfalle, die man kauft. Wer zum Beispiel alle vier Radarfallen besitzt, erhält die vierfache Miethöhe im Vergleich zu einer Radarfalle (bei gleicher Würfelzahl) und hat zusätzlich noch eine viermal höhere Chance, dass ein Spieler auf eine seiner Radarfallen kommt. Die genaue Miethöhe beim Besitz von Radarfallen kann mit Hilfe der Tabelle in Kapitel 11 abgelesen werden.

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. Die Anweisung kann zum Beispiel lauten, Geld an die Bank zu zahlen oder von der Bank zu kassieren, eine Runde auszusetzen oder noch einmal zu würfeln. Einige Anweisungen können auch mehrfach vorhanden sein. Wer auf die andere Seite des Spielbretts rücken muss, darf keine weitere Ereigniskarte ziehen und keine 1000 Geldeinheiten (GE) kassieren, da man in diesem Fall nicht an dem Startfeld vorbeigezogen ist. Wer mit einem Pasch auf ein Ereignisfeld kommt, darf anschließend kein weiteres Mal würfeln. Wenn die letzte Ereigniskarte vom Spielbrett gezogen wurde, werden alle verbrauchten Ereigniskarten gemischt und erneut auf den Planetenbildern des Spielbretts verteilt.

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 bekommen hat. Fernkäufe sind erst dann möglich, wenn der Spieler, der den Fernkauf durchführen möchte, selbst an der Reihe ist. Möchte ein Spieler einen Fernkauf von einem Grundstücksfeld aus durchführen, auf dem sich mehrere Spieler befinden, 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 Schulden

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 Grundstücke steht. Der Geldbetrag, den man für den Verkauf bekommt, steht auf der Besitzrechtkarte.

Wenn ein Spieler nicht genügend Geld hat, um die Miete zu bezahlen, darf er Schulden bei der Bank machen. Dabei dürfen jedoch nur so viele Schulden aufgenommen werden, wie absolut erforderlich sind, um den geschuldeten Geldbetrag zu begleichen. Solange man Schulden hat, darf nichts gekauft oder gebaut werden, bis alle Schulden bezahlt sind. Wenn der Spieler Geld erhält, muss er es verwenden um seine Schulden zurückzubezahlen. Ist die Summe der Schulden eines Spielers höher als der Hypothekenwert all seiner Besitztümer, so hat er das Spiel verloren.

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. Wenn ein Spieler auf ein Grundstücksfeld kommt, das dem Spieler gehört, der im Gefängnis sitzt, so braucht er keine Miete zu zahlen. Wenn der Spieler, der im Gefängnis sitzt, wieder an der Reihe ist, kann er sich entscheiden, ob er im Gefängnis bleibt oder eine Strafe von 600 Geldeinheiten zahlt. Wenn er die Strafe bezahlt, ist er frei und darf sofort vom Gefängnisfeld aus weiterspielen. Möchte er im Gefängnis bleiben, muss er eine Runde aussetzen. Wenn er dann wieder an der Reihe ist, muss er nur noch 400 Geldeinheiten zahlen, um aus dem Gefängnis zu kommen. Ansonsten muss er zum zweiten Mal aussetzen. Wenn er schließlich zum dritten Mal an der Reihe ist, muss er nur noch 200 Geldeinheiten zahlen, damit er wieder würfeln darf. Entscheidet er sich dann immer noch im Gefängnis zu bleiben und ein drittes Mal auszusetzen, dann hat er seine Strafe abgesessen und muss, wenn er wieder an der Reihe ist, 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 Mieteinnahmen kassieren sowie Verkäufe und Fernkäufe durchführen.

11. Tabellen (Risikofeld und Radarfalle)

WZ	1	2	3	4	5	6
1	-100	30	-120	90	-180	150
2	30	200	-30	180	-90	240
3	-120	-30	-300	30	-240	90
4	90	180	30	400	-30	300
5	-180	-90	-240	-30	-500	30
6	150	240	90	300	30	600

Würfelzahl	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Miete 1 RF	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600
Miete 2 RF	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1100	1200
Miete 3 RF	300	450	600	750	900	1050	1200	1350	1500	1650	1800
Miete 4 RF	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400