

# MONOPOLY-JUNGSCHAR EDITION

## SPIELREGELN

### 1. KAPITAL

Alle Gruppen haben ein Grundkapital von 10.000€

### 2. ABLAUF

Eine Gruppe würfelt und geht vom Start aus immer um die Augenzahl des Würfels die entsprechenden Felder weiter.

Jede Gruppe kann nach Belieben Straßen kaufen. Der obere Wert gibt den Kaufpreis und der untere Wert den Mietpreis an.

Erreicht eine Gruppe ein nicht verkaufte Feld muss sie nichts zahlen, erreicht sie ein verkaufte Feld muss sie den Mietpreis zahlen.

Sollte das Feld bereits durch einen Mitspieler besetzt sein so muss jeder die volle Miete zahlen.

### 3. QUIZFELD

Sollte eine Gruppe ein Quizfeld erreichen so muss sie eine Quizfrage beantworten. Der Gegenspieler oder der Spielleiter stellt diese Fragen.

Je nachdem wie hoch der Schwierigkeitsgrad ist erhält die Gruppe viel oder wenig Geld für die Beantwortung der Fragen.

Sollte die Gruppe falsch antworten, wird das Geld unter den anderen Gruppen aufgeteilt.

### 4. EREIGNISFELD

Sollte eine Gruppe ein Ereignisfeld erreichen so muss sie eine Aufgabe bewältigen. Dazu darf die Gruppe, wenn es erforderlich ist, sich selbst einen Gegner auswählen. Je nachdem wie hoch der Schwierigkeitsgrad ist, erhält die Gruppe viel oder wenig Geld für die Bewältigung der Aufgabe.

Sollte die Gruppe die Aufgabe nicht lösen oder im Wettkampf scheitern so erhält die andere Gruppe die den Wettkampf gewinnt das Geld, bzw. das Geld wird unter den anderen Gruppen aufgeteilt.

### 5. BESONDERE FELDER

Sollte eine Gruppe eines der zwei Sonderfelder erreichen so muss sie bei dem...

...Frei Parken Feld stehen bleiben, ohne weitere Aktion ist die nächste Gruppe an der Reihe.

...Masterfeld eine Quizfrage beantworten welche einen besonders hohen Gewinn erzielt. Dazu sind die 30.000€ Fragen vorgesehen.

# MONOPOLY-JUNGSCHAR EDITION

## VARIANTEN / HINWEISE FÜR MITARBEITER

### 1. VARIANTEN

Es gibt ein großes Spielfeld welches aus zwei DIN A3 Seiten bzw. vier DIN A4 Seiten besteht und ein kleines Spielfeld welches aus einer DIN A3 Seite bzw. zwei DIN A4 Seiten besteht. Bei einer großen Anzahl an Gruppen ist es Sinnvoll das kleine Spielfeld zunehmen. Bei dem großen Spielfeld dauert eine Runde, von Start zu Start, mit vier Gruppen etwa eine Stunde.

### 2. HINWEISE

Dieses Spielfeld kann man nach dem Drucken auf einer magnetischen Oberfläche aufkleben. Wenn dann magnetische Spielfiguren verwendet oder handelsübliche Spielfiguren mit einem Magnet befestigt werden, ist es möglich die Figuren auf dem Spielfeld haften zulassen, um im Raum Platz für die Ereignisse zu machen.

So eignet sich das Spiel auch als Ersatzprogramm bei Regenwetter und kann bei Bedarf am nächsten Tag in der Freizeit weitergespielt werden.

Die Quizfragen lassen sich durch eigene Fragen erweitern. Eine Auswahl an weiteren Fragen gibt es Auf der Homepage [www.jungschar.biz](http://www.jungschar.biz) (Superquiz)

Die Ereignisse lassen sich durch bekannte Spiele erweitern. Eine gute Hilfe dabei ist die Jungschar Spielekiste.

Marlon Breitbach  
(CVJM-Jungschar Herdorf)