



Monopoly Fortnite

Spielanleitung – kurz erklärt

2–7

SPIELER

ab 13

JAHREN

Monopoly Fortnite überträgt das Battle-Royale-Prinzip auf den bekannten Monopoly-Spielplan. Statt Geld verwaltet ihr HP (Lebenspunkte), statt Häusern stellt ihr Mauern auf, und ein immer näher rückender Sturm sperrt nach und nach Felder. Gewonnen hat, wer als letzter Spieler noch HP übrig hat.

Spielziel

Überlebe länger als alle anderen. Wer als Einziger noch HP besitzt, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder wählt einen Skin und steckt ihn in einen Standfuß. Ortskarten kommen an die passenden Felder, Loot Chest- und Sturmkarten werden getrennt gemischt und verdeckt bereitgelegt. Jeder startet mit 15 HP. Reihum stellt ihr eure Figuren auf ein frei gewähltes Feld – der Start auf LOS entfällt.

So spielt ihr

1. Wirf Zahlenwürfel und Actionwürfel zusammen.
2. Zieh deine Figur und befolge die Regel des Feldes, auf dem du stehen bleibst.
3. Führe die Aktion des Actionwürfels aus – die Reihenfolge von Zug und Aktion darfst du selbst wählen.
4. Besetze freie Orte kostenlos, zahle HP auf besetzten oder verstürmten Orten.
5. Bist du über LOS gekommen, ziehst du am Zugende eine Sturmkarte und legst sie auf das genannte Feld.

So gewinnt ihr

Sobald nur noch ein Spieler HP hat, endet die Partie. Dieser Spieler ist der letzte Überlebende und gewinnt.

Spielziel

In dieser Monopoly-Variante zählt nicht dein Besitz, sondern deine Ausdauer. Du ziehst über den Plan, sammelst Orte ein, greifst Mitspieler an und weichst dem Sturm aus. Jeder Treffer und jedes verstürmte Feld kostet HP. Wer als Einziger noch HP übrig hat, gewinnt die Partie.

Spielmaterial

1 Spielplan

27 Skins mit Standfüßen

15 Sturmkarten

16 Ortskarten

16 Loot Chest-Karten

8 Mauerkarten

1 Zahlenwürfel

1 Actionwürfel mit Stickern

110 HP-Chips

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Drückt die Skins aus den Stanztafeln und steckt jeden in einen Standfuß.
- Löst die Mauerkarten heraus und knickt sie so, dass sie aufrecht stehen bleiben.
- Drückt die HP-Chips einzeln aus den Stanztafeln und legt sie so ab, dass alle drankommen. Das ist die Bank.
- Klebt die sechs Sticker beliebig auf die Seiten des Actionwürfels.
- Legt die Ortskarten neben die jeweils passenden Felder. Ist kein Platz, bildet einen Stapel und bestimmt eine Person, die ihn verwaltet.
- Mischt Loot Chest-Karten und Sturmkarten getrennt und legt beide Stapel verdeckt auf den vorgesehenen Platz.
- Jeder Spieler wählt einen Skin und nimmt sich 15 HP.

Spielbeginn

Alle würfeln einmal mit dem Zahlenwürfel; wer die höchste Zahl hat, sucht sich zuerst ein beliebiges Startfeld aus und stellt seine Figur darauf. Danach platziert reihum der linke Nachbar seine Figur. Wer zuerst gesetzt hat, eröffnet auch das Spiel; die Aktion des Startfeldes wird im ersten Zug nicht ausgeführt.

Spielablauf

Grundprinzip: HP statt Geld

HP-Chips ersetzen das Spielgeld. Du bekommst HP über den Actionwürfel, über Lagerfeuer-Felder, über LOS und über Loot Chest Items. Du verlierst HP durch Angriffe der Mitspieler und durch verstürmte Felder. Mehr als 15 HP darfst du nie besitzen. Hast du bereits 15 HP und würdest weitere erhalten, verfallen sie.

Der Zug

1. Wirf beide Würfel gemeinsam.
2. Zieh deine Figur um die gewürfelte Augenzahl und führe die Aktion des Actionwürfels aus. Beides darfst du in beliebiger Reihenfolge machen – das kann entscheidend sein.
3. Befolge die Regel des Feldes, auf dem du stehen bleibst.
4. Bist du über LOS gezogen oder darauf gelandet, deckst du am Zugende die oberste Sturmkarte auf.

Die Aktion des Actionwürfels musst du komplett abwickeln, bevor der nächste Spieler würfelt. Danach ist sie verfallen.

Der Actionwürfel

- **Verband:** Nimm dir 2 HP aus der Bank.
- **Fadenkreuz:** Wähle einen Spieler in deiner Sichtlinie, er zahlt 1 HP an die Bank. In Sichtlinie ist, wer auf derselben Spielplanseite steht wie du. Stehst du auf einem Eckfeld, reicht die Sichtlinie über beide angrenzenden Seiten. Prüfe, ob Loot Chest Items die Aktion verändern.
- **Boogie Bomb:** Alle anderen Spieler zahlen je 1 HP an die Bank, und sämtliche Mauern auf dem Plan werden zerstört und wandern zurück in den Vorrat.
- **Ziegelstein:** Zieh und führe die Feldaktion aus. Danach stellst du eine Mauer aufrecht auf ein beliebiges Feld, über das du in diesem Zug gezogen bist – auch auf das Startfeld deines Zuges.

Mauern

Ziehst du auf ein Feld mit einer Mauer, endet dein Zug dort, unabhängig davon, wer die Mauer gebaut hat. Du führst die Feldaktion aus, nimmst die Mauer weg und legst sie zurück in den Vorrat. Stehst du selbst auf einem Mauerfeld, bist du gegen den Actionwürfel und gegen alle Loot Chest Items geschützt. Eine Mauer lässt sich außerdem angreifen wie ein Mitspieler, etwa mit dem Fadenkreuz oder einem Item.

Die Felder

- **LOS:** Landest du darauf oder ziehst du darüber, bekommst du 2 HP und deckst am Zugende eine Sturmkarte auf. Hat der Sturm LOS erreicht, gibt es keine 2 HP mehr, Sturmkarten werden aber weiter gezogen.
- **Lagerfeuer:** 1 HP aus der Bank.
- **Spike Trap:** 1 HP an die Bank.
- **Frei Parken:** Hier passiert nichts.

- **Nur zu Besuch:** Stelle deine Figur in den Besuchsbereich.
- **Loot Chest:** Zieh eine Loot Chest-Karte.

Orte

Landest du auf einem freien Ort, der noch nicht verstürmt ist, nimmst du die Ortskarte kostenlos. Auf einem Ort, den ein Mitspieler besitzt, zahlst du den aufgedruckten HP-Betrag an die Bank. Besitzt du beide Orte einer Farbgruppe, kassierst du 2 HP, sobald du auf einem der beiden Felder landest. Auf einem verstürmten Ort zahlst du den Betrag, der auf der Sturmseite der Karte steht – dieser liegt höher als der normale Betrag.

Loot Chest-Karten

Es gibt zwei Sorten: Karten, die du bis Spielende behältst und die dauerhaft wirken, und Karten mit einmaliger Wirkung. Einmalkarten darfst du aufheben, bis du sie brauchst, ausspielen darfst du sie aber nur in deinem eigenen Zug. Nach dem Ausspielen legst du sie unter den Stapel. Du darfst pro Zug mehrere Items einsetzen und sie kombinieren. Bringt ein Item HP, du hast aber schon 15, darfst du die Karte behalten und später nutzen.

Der Sturm

Jedes Mal, wenn jemand über LOS zieht oder darauf landet, wird eine Sturmkarte gezogen. Auf ihr steht, welches Feld der Sturm erreicht hat; dorthin wird sie gelegt. Trifft es einen Ort, drehst du die Ortskarte um und legst sie mit der Sturmseite nach oben auf das Feld. Auf einem verstürmten Feld, das kein Ort ist, zahlst du 2 HP an die Bank. Aktionen verstürmter Felder werden nicht mehr ausgeführt. Gelegte Sturmkarten bleiben liegen. Stehst du bereits auf einem Feld, das der Sturm gerade erreicht, zahlst du nichts.

Gefängnis

Auf dem Feld "Gehe in das Gefängnis" stellst du deine Figur sofort ins Gefängnis, ziehst eine Sturmkarte und deckst damit das genannte Feld ab. Für das Überqueren von LOS gibt es dabei keine 2 HP, dein Zug endet. Hat der Sturm dieses Feld bereits erreicht, verlierst du stattdessen 2 Kondition und kommst nicht ins Gefängnis; im nächsten Zug ziehst du normal. Aus dem Gefängnis kommst du, indem du vor dem Würfeln 2 HP zahlst und dann normal mit beiden Würfeln ziehst, oder indem du mit dem Zahlenwürfel eine 6 wirfst. Ohne 6 endet dein Zug. Nach zwei erfolglosen Versuchen bist du frei und würfelst im nächsten Zug normal mit beiden Würfeln. Angriffe treffen dich auch im Gefängnis.

Handel

Zu jedem Zeitpunkt deines Zuges darfst du mit den Mitspielern Ortskarten und Loot Chest-Karten tauschen.

Ausscheiden

Verlierst du deinen letzten HP, bist du raus. Nimm die Figur vom Plan. Deine restlichen Loot Chest Items legst du auf das Feld, auf dem du ausgeschieden bist – sie gehören dem nächsten Spieler, der dort

landet oder darüber zieht. Deine Ortskarten kommen mit der Sturmseite nach oben auf die passenden Felder.

Der Spielzug

- 1 Wirf Zahlenwürfel und Actionwürfel zusammen.
- 2 Entscheide, ob du zuerst ziehst oder zuerst die Würfelaktion ausführst.
- 3 Zieh deine Figur um die gewürfelte Augenzahl; stoppt dich eine Mauer, endet die Bewegung dort.
- 4 Befolge die Regel des Zielfeldes (Ort nehmen, HP zahlen, Karte ziehen und so weiter).
- 5 Führe die Aktion des Actionwürfels aus, falls noch nicht geschehen.
- 6 Warst du auf oder über LOS, decke am Zugende eine Sturmkarte auf und lege sie auf das angegebene Feld.

Sonderregeln

- Die Obergrenze liegt bei 15 HP. Überschüssige HP darfst du nicht nehmen.
- Die Aktion des Actionwürfels verfällt, sobald der nächste Spieler würfelt.
- Auf einem Mauerfeld bist du vor Actionwürfel und Loot Chest Items geschützt.
- Eine Mauer stoppt jede Figur, die auf ihr Feld zieht – auch die des Erbauers.
- Verstürmte Felder lösen ihre normale Aktion nicht mehr aus.
- Wer beim Einholen durch den Sturm schon auf dem betroffenen Feld steht, zahlt keine 2 HP.
- Sitzt du im Gefängnis, wenn der Sturm dieses Feld erreicht, kommst du frei und ziehst im nächsten Zug normal.
- Im Gefängnis verlierst du durch den Sturm nur einmal 2 HP, nicht in jedem Zug.
- Beim allerersten Zug führst du die Aktion deines selbst gewählten Startfeldes nicht aus.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem nur noch ein Spieler HP besitzt. Dieser Spieler ist der letzte Überlebende und gewinnt. Wer seinen letzten HP verliert, scheidet sofort aus und hinterlässt Items und Ortskarten auf dem Plan.

Tipps

- Überlege bei jedem Wurf genau, ob du zuerst ziehst oder zuerst die Würfelaktion nutzt. Mit dem Fadenkreuz oder einer Boogie Bomb kannst du eine Mauer vorab zerstören und dann die volle Augenzahl ziehen.
- Achte beim Startfeld darauf, dich von den Mitspielern zu entfernen. Wer allein auf einer Spielplanseite steht, ist für das Fadenkreuz schwer erreichbar.
- Eckfelder sind für Angreifer stark, weil die Sichtlinie über beide angrenzenden Seiten reicht.
- Sammle beide Orte einer Farbgruppe: Das bringt dir 2 HP, wenn du auf einem der Felder landest.
- Hebe Einmal-Items auf, statt sie sofort zu spielen. Mehrere Karten in einem Zug lassen sich kombinieren.
- Vermeide Wege über bereits verstormte Felder, denn jeder Halt dort kostet HP – auf verstormten Orten oft mehr als der normale Betrag.

Häufige Fragen

Muss ich zuerst ziehen oder zuerst die Actionwürfel-Aktion ausführen?

Das entscheidest du selbst. Beide Würfel werden zusammen geworfen, die Reihenfolge von Bewegung und Aktion ist frei wählbar. Das kann zum Beispiel darüber entscheiden, ob dich eine Mauer stoppt.

Was passiert, wenn ich schon 15 HP habe und mehr bekommen würde?

Du darfst die zusätzlichen HP nicht nehmen, 15 ist das Maximum. Handelt es sich um ein Loot Chest Item, darfst du die Karte behalten und später einsetzen.

Was kostet ein Ort, den der Sturm eingeholt hat?

Du zahlst den Betrag, der auf der Sturmseite der Ortskarte abgebildet ist, an die Bank. Dieser Betrag ist höher als der reguläre.

Muss ich HP zahlen, wenn der Sturm das Feld erreicht, auf dem ich gerade stehe?

Nein. Nur wer auf ein bereits verstürmtes Feld zieht, zahlt. Wer schon dort steht, wenn die Karte gelegt wird, zahlt nichts.

Wen darf ich mit dem Fadenkreuz angreifen?

Jeden Spieler in deiner Sichtlinie, also auf derselben Spielplanseite wie du. Stehst du auf einem Eckfeld, gilt die Sichtlinie über beide angrenzenden Seiten. Das Ziel zahlt 1 HP an die Bank.

Wie werde ich eine Mauer los?

Du kannst auf das Mauerfeld ziehen, dort deinen Zug beenden und die Mauer entfernen. Alternativ greifst du sie mit dem Actionwürfel oder einem Loot Chest Item an, wie du auch einen Spieler angreifen würdest. Eine Boogie Bomb zerstört alle Mauern gleichzeitig.

Wie komme ich aus dem Gefängnis?

Zahle vor dem Würfeln 2 HP und ziehe dann normal mit beiden Würfeln, oder würfle mit dem Zahlenwürfel eine 6. Nach zwei erfolglosen Würfelversuchen bist du frei und ziehst im nächsten Zug normal.

Was passiert mit meinen Karten, wenn ich ausscheide?

Deine Loot Chest Items bleiben auf dem Feld liegen, auf dem du deinen letzten HP verloren hast, und gehören dem nächsten Spieler, der dort landet oder darüber zieht. Deine Ortskarten kommen mit der Sturmseite nach oben auf die zugehörigen Felder.

Kostet es etwas, einen freien Ort zu besetzen?

Nein. Landest du auf einem Ort, den noch niemand besitzt und den der Sturm noch nicht erreicht hat, nimmst du die Ortskarte kostenlos.

Darf ich Loot Chest-Karten auch außerhalb meines Zuges spielen?

Nein. Einmalkarten darfst du zwar aufheben, ausspielen darfst du sie aber nur, wenn du selbst am Zug bist. Mehrere Items pro Zug sind erlaubt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Hasbro
Edition / Regelstand	Fortnite Edition
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Hasbro, Regelstand Fortnite Edition, zuletzt geprüft am 20.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/monopoly-fortnite/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/monopoly-fortnite/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026