



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Monopoly Imperium

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

Monopoly Imperium ist eine Variante des klassischen Monopoly, in der ihr keine Straßen, sondern bekannte Marken kauft. Jedes gekaufte Werbeschild steckt ihr in euren persönlichen Turm. Wer seinen Turm zuerst komplett mit Schildern füllt, gewinnt sofort.

Spielziel

Füllt euren Turm als Erste komplett mit Werbeschildern. Die Schilder bekommt ihr, indem ihr Markenfelder kauft.

Vorbereitung

Legt die 22 Marken-Werbeschilder auf ihre Felder, dazu die je 4 Schilder für Elektrizitäts- und Wasserwerk. Ereigniskarten und Imperiumkarten werden gemischt und verdeckt auf den Plan gelegt. Jeder bekommt 1000 Spielgeld, 2 Imperiumkarten, 1 Figur auf LOS und 1 Turm. Ein Mitspieler übernimmt die Bank.

So spielt ihr

- 1 Würfelt mit beiden Würfeln.
- 2 Zieht im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Augenzahl weiter.
- 3 Führt die Anweisung des Feldes aus, auf dem ihr landet – zum Beispiel eine Marke kaufen oder versteigern lassen.
- 4 Bei einem Pasch zieht ihr und seid gleich noch einmal am Zug. Dreimal Pasch hintereinander bringt euch direkt ins Gefängnis.
- 5 Danach ist der nächste Spieler dran.

So gewinnt ihr

Wer zuerst den eigenen Turm bis oben hin mit Werbeschildern bestückt hat, gewinnt das Spiel.

Spielziel

Anders als im klassischen Monopoly geht es nicht darum, die Mitspieler bankrott zu machen. Ihr sammelt Werbeschilder bekannter Marken und steckt sie in euren eigenen Turm. Je voller der Turm, desto mehr Geld bringt euch jede Runde über LOS und desto mehr zahlen andere Spieler, wenn sie auf euren Marken landen. Sieger ist, wer den Turm zuerst ganz gefüllt hat.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Türme

6 Spielfiguren

30 Werbeschilder

6 Büroschilder

14 Ereigniskarten

14 Imperiumkarten

1 Satz Spielgeld

2 Würfel

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Mitte.
- Steckt die 22 Marken-Werbeschilder auf die passenden Felder des Plans.
- Legt die 4 Schilder des Elektrizitätswerks und die 4 Schilder des Wasserwerks auf ihre jeweiligen Felder.
- Mischt die Ereigniskarten und legt den Stapel verdeckt auf den Spielplan.
- Mischt die Imperiumkarten und legt den Stapel ebenfalls verdeckt auf den Plan.
- Legt die 6 Büroschilder und die 2 Würfel neben den Spielplan.
- Jeder nimmt sich 1 Spielfigur und stellt sie auf LOS.
- Jeder nimmt 1 Turm und stellt ihn in eine Ecke des Spielplans.
- Jeder erhält 1000 Spielgeld und 2 Imperiumkarten, die geheim angesehen werden.
- Bestimmt einen Bankhalter. Er verwaltet das Geld der Bank, leitet die Auktionen, zahlt das Gehalt beim Überschreiten von LOS und kassiert Strafen und Steuern.

Spielbeginn

Den ersten Zug macht der jüngste Spieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Alle Figuren starten auf LOS.

Spielablauf

Ein Zug im Überblick

- 1 Würfelt mit beiden Würfeln.
- 2 Zieht eure Figur im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Zahl von Feldern.
- 3 Schaut nach, auf welchem Feld ihr stehen bleibt, und führt dessen Anweisung aus.
- 4 Habt ihr einen Pasch geworfen, zieht ihr und seid anschließend sofort noch einmal am Zug. Beim dritten Pasch in Folge wandert ihr direkt ins Gefängnis.
- 5 Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Tauscherwürfel

Zeigt ein Würfel den schlaun Tauscher, habt ihr die Wahl:

- Ihr nutzt ihn und tauscht das oberste Werbeschild eines Turms gegen das oberste Werbeschild eines anderen Turms – euer eigener Turm darf dabei beteiligt sein. In diesem Fall zieht ihr in diesem Zug nicht.
- Oder ihr ignoriert den Tauscher und zieht einfach um die Augenzahl des anderen Würfels weiter.

Markenfelder

Ist die Marke noch frei, also ihr Schild noch auf dem Plan, habt ihr zwei Möglichkeiten. Entweder zahlt ihr den aufgedruckten Preis an die Bank und steckt das Werbeschild in euren Turm. Oder ihr verzichtet – dann versteigert der Bankhalter die Marke sofort.

Ist die Marke bereits verkauft, zahlt ihr dem Besitzer den aktuellen Wert seines Turms. Hat er zum Beispiel Schilder bis zu einer Höhe gesammelt, die 600 entspricht, bekommt er 600 von euch.

Versorgungswerke

Auf Elektrizitäts- und Wasserwerk könnt ihr ein Schild für 150 von der Bank kaufen oder es wie eine Marke versteigern lassen. Für fremde Werke zahlt ihr keine Miete. Sind alle Werksschilder weg, passiert auf diesen Feldern nichts.

LOS

Wer über LOS zieht oder darauf landet, erhält von der Bank den aktuellen Wert des eigenen Turms. Wer noch kein Werbeschild besitzt, bekommt 50.

Karten

Auf einem Ereignisfeld zieht ihr die oberste Ereigniskarte, führt sie sofort aus und legt sie unter den Stapel zurück. Die Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" behaltet ihr, bis ihr sie braucht oder sie einem Mitspieler verkauft.

Auf einem Imperiumfeld zieht ihr eine Imperiumkarte, befolgt sie und legt sie danach unter den Stapel. Zwei besondere Karten sind die Super-Imperiumkarten: "Finger weg" schützt euren Turm, "Du bist

gefeuert" schickt Werbeschilder zurück auf den Spielplan.

Weitere Felder

- **Nur zu Besuch:** Hier ist nichts zu tun, die Figur steht im entsprechenden Bereich.
- **Frei parken:** Entweder ihr tut nichts, oder ihr zahlt der Bank 100 und springt auf ein beliebiges anderes Feld. Kommt ihr dabei über LOS, erhaltet ihr euren Turmwert. Auf dem Zielfeld handelt ihr wie gewohnt.
- **Gehen Sie in das Gefängnis:** Die Figur kommt direkt aufs Gefängnisfeld. Für den Weg dorthin gibt es kein Geld. Im Gefängnis kassiert ihr keine Miete.
- **Turmsteuer:** Das oberste Werbeschild eures eigenen Turms wandert zurück auf den Spielplan.
- **Konkurrenz-Turmsteuer:** Das oberste Werbeschild aus dem Turm eines Mitspielers wandert zurück auf den Spielplan.

Büroschilder

Büroschilder füllen euren Turm zusätzlich. Habt ihr alle Werbeschilder einer Farbgruppe im Turm, bekommt ihr ein Büroschild gratis dazu. Die Schilder müssen dabei nicht direkt übereinander stecken. Außerdem könnt ihr pro Runde ein Büroschild für 500 kaufen.

Auktionen

Lehnt ihr den Kauf einer freien Marke ab, versteigert der Bankhalter sie sofort:

- 1 Er bietet die Marke allen für 50 an.
- 2 Jeder darf das Gebot um mindestens 50 erhöhen, auch der Bankhalter und derjenige, der auf dem Feld gelandet ist.
- 3 Der Höchstbietende zahlt an die Bank und steckt das Werbeschild in seinen Turm.

Will niemand bieten, bleibt das Werbeschild auf seinem Feld liegen.

Wenn das Geld fehlt

Schuldet ihr der Bank mehr, als ihr habt, behaltet ihr euer restliches Bargeld und gebt der Bank das oberste Werbeschild eures Turms. Schuldet ihr einem Mitspieler mehr, als ihr habt, geht das oberste Schild an diesen Spieler. Habt ihr noch kein einziges Werbeschild, passiert gar nichts.

Der Spielzug

- 1 Beide Würfel werfen.
- 2 Bei gewürfeltem Tauscher entscheiden: tauschen und nicht ziehen, oder Tauscher ignorieren und mit dem anderen Würfel ziehen.
- 3 Figur im Uhrzeigersinn um die Augenzahl weiterziehen.
- 4 Anweisung des erreichten Feldes ausführen (kaufen, zahlen, Karte ziehen und so weiter).
- 5 Bei Pasch erneut würfeln und ziehen; beim dritten Pasch in Folge direkt ins Gefängnis.
- 6 Zug beenden, der nächste Spieler ist dran.

Sonderregeln

- Dreimal Pasch in Folge führt direkt ins Gefängnis.
- Aus dem Gefängnis kommt ihr auf drei Wege: 100 zu Beginn des nächsten Zugs zahlen und dann normal würfeln und ziehen; die Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" ausspielen (eigene oder einem Mitspieler abgekauft) und danach unter den Stapel zurücklegen; oder einen Pasch würfeln und damit sofort hinausziehen.
- Der Pasch-Versuch ist über 3 Runden erlaubt. Gelingt er auch im dritten Versuch nicht, zahlt ihr 50 und zieht mit dem letzten Wurf heraus.
- Im Gefängnis bekommt ihr keine Miete von Mitspielern.
- Wer durch das Feld "Gehen Sie in das Gefängnis" über LOS gezogen wird, erhält dafür kein Geld.
- Büroschilder gibt es maximal eines pro Runde zum Preis von 500; für eine vollständige Farbgruppe bekommt ihr eines gratis.
- Für fremde Versorgungswerke wird keine Miete fällig.
- Die Miete auf verkauften Markenfeldern richtet sich nicht nach dem Feld, sondern nach dem aktuellen Turmwert des Besitzers.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler seinen Turm bis oben hin mit Werbeschildern gefüllt hat. Dieser Spieler gewinnt sofort. Angaben zu einem Gleichstand macht die Anleitung nicht.

Tipps

- Kauft früh Werbeschilder: Der Turmwert bestimmt gleichzeitig euer Gehalt bei LOS und die Miete, die andere euch zahlen.
- Sammelt gezielt komplette Farbgruppen, denn dafür gibt es ein Büroschild gratis, das den Turm weiter füllt.
- Büroschilder für 500 sind ein schneller Weg nach oben, wenn euer Bargeld es erlaubt.
- Nutzt den Tauscherwürfel bewusst: Ihr könnt dem führenden Spieler sein oberstes Schild wegnehmen, verzichtet dafür aber auf die Bewegung.
- Bei Auktionen startet das Gebot bei 50 – eine Marke, die ihr nicht zum Normalpreis kaufen wollt, kann über die Auktion günstiger werden, aber auch an einen Mitspieler gehen.

Häufige Fragen

Wie viel Miete zahle ich auf einem besetzten Markenfeld?

Ihr zahlt dem Besitzer den aktuellen Wert seines Turms. Die Höhe hängt also davon ab, wie viele Schilder er bereits gesammelt hat.

Muss ich eine freie Marke kaufen?

Nein. Verzichtet ihr, versteigert der Bankhalter die Marke aber sofort, und das Anfangsgebot liegt bei 50.

Was passiert, wenn bei der Auktion niemand bietet?

Dann bleibt das Werbeschild einfach auf seinem Feld liegen und kann später erneut gekauft werden.

Was mache ich, wenn ich eine Zahlung nicht leisten kann?

Ihr behaltet euer restliches Bargeld und gebt das oberste Werbeschild eures Turms an die Bank oder an den Spieler, dem ihr schuldet. Habt ihr noch kein Werbeschild, tut ihr gar nichts.

Bekomme ich Geld, wenn ich wegen des Gefängnisfeldes über LOS ziehe?

Nein. Beim direkten Weg ins Gefängnis erhaltet ihr euren Turmwert nicht.

Wie komme ich aus dem Gefängnis heraus?

Ihr zahlt zu Beginn eures nächsten Zugs 100, spielt die Karte "Du kommst aus dem Gefängnis frei" aus oder würfelt einen Pasch. Der Pasch-Versuch ist über 3 Runden erlaubt; danach zahlt ihr 50 und zieht mit dem letzten Wurf heraus.

Muss ich den schlaunen Tauscher nutzen, wenn ich ihn würfle?

Nein. Entscheidet ihr sich für den Tausch, bewegt ihr euch in diesem Zug nicht. Ignoriert ihr den Tauscher, zieht ihr um die Augenzahl des anderen Würfels.

Wie bekomme ich Büroschilder?

Ein Büroschild gibt es gratis, sobald ihr alle Werbeschilder einer Farbgruppe im Turm habt. Außerdem könnt ihr pro Runde ein Büroschild für 500 kaufen.

Kassiere ich Miete, während ich im Gefängnis sitze?

Nein. Solange ihr im Gefängnis seid, erhaltet ihr keine Miete.

Was bekomme ich bei LOS, wenn mein Turm noch leer ist?

Dann zahlt die Bank euch 50.

Informationen zum Spiel

Verlag	Hasbro
Edition / Regelstand	Imperium
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Hasbro, Regelstand Imperium, zuletzt geprüft am 02.10.2026. 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-imperium/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026